MUTANT



KRIM

EN REGELMODUL PÅ ANDRA SIDAN LAGEN

KRIM

GUNILLA JONSSON
KONSTRUKTION

JOHAN ANGLEMARK
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

JOHAN ANGLEMARK
ORIGINAL

PETER BERGTING
ILLUSTRATIONER

PETER JONES
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION

REPRO 8
REPROGRAFI

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1992
TRYCK

DEN SVARTA SEKTORN

Sedan 1900-talet har det funnits tre riktigt stora branscher inom världshandeln, större än alla andra. Den största är vapenindustrin, den näst största knarkhandeln och den tredje största är sexindustrin. De tre stora har hållit ställningarna och förstärkt sina positioner under 2000-talet. År 2092 står de tillsammans för över 25 procent av världsmarknadens omsättning. En mycket stor del ligger inom den svarta sektorn.

Den svarta sektorn blev en vanlig benämning på den informella ekonomin när megakorporationerna fick total makt över världshandeln. Korporationerna tog kontroll över hela den formella ekonomin. Det som hamnade utanför blev "den svarta sektorn". Där hamnade handeln med illegala vapen, varusmuggling, knarkhandel, sexhandel, häleri och torpedverksamhet.

Hela den svarta sektorn är inte kriminell. Prostitution, spel och restaurangverksamhet är lagliga branscher, men de undviker att betala skatter och låta sig registreras hos myndigheterna. Mycket svarta pengar flyter genom bordeller och restauranger för att tvättas.

Den svarta sektorn kan ses som en skuggbild av korporationernas vita ekonomi. Brottssyndikaten bildar stora och mäktiga koncerner. Syndikatens ledare är rikare och mäktigare än många företagsledare. Yakuza har samma förmåner och högre löner än korparna. De har sina kontor i lika lyxiga block som korporationerna.

Experter inom den svarta sektorn kan tjäna grova pengar på att bryta säkerhetssystem, utföra "omöjliga" mord, framställa nya droger eller ny illegal cybernetik.

Mellan den svarta och vita ekonomin finns korporationernas egna brottsorganisationer — de svarta korpdivisionerna. De säljer "förbjudna" varor som droger, illegal cybernetik och sex till den egna korporationens anställda. I de svarta divisionerna tvättas pengar som förs över från den svarta sektorn till korporationerna.

På botten i den svarta ekonomin finns gängen och gatubarnen. De slåss för att överleva och drömmer om ett bättre liv, som yakuza eller knarklangare. Syndikaten har en stor del av sin marknad för knark, beskydd och vapen i slummens desperata invånare. Där tränas nya generationer av kurirer och torpeder upp i gängkrigen.

I slummen, och inom resten av den svarta sektorn, värderas styrka och uppfinningsrikedom, hänsynslöshet och mod. Rikedom är lika med makt. Den som lyckas samla på sig en förmögenhet i en egen organisation eller inom syndikatet blir kung över gängen i blocket. Ingen frågar efter hur du har tjänat dina pengar. Alla metoder är tillåtna.

Drogkurirer, torpeder, hallickar och hälare kan tjäna förmögenheter på kort tid. Många försöker blåsa syndikaten och den organiserade brottsligheten för att själva skapa en förmögenhet, men få lyckas och överlever.

Förmögna yakuza och frilansare köper exklusiva svävare och helikoptrar, hov av sexslavar, kilovis med guldsmycken och svindyra statusvapen som monofilpiskor. Falsk blygsamhet är ingenting som den svarta sektorn förstår sig på. Högre upp i syndikaten försöker bossarna leva som megakorporationernas höjdare — i cityblockens takvåningar och på stora egendomar i städernas utkanter.

Mutant Krim är en modul för dig som vill spela i den svarta sektorn. Nya yrken gör det möjligt att spela yakuza eller torped, tatsu eller kurir. De stora maktfaktorerna inom den svarta sektorn beskrivs — syndikaten, de svarta korpdivisionerna och terroristorganisationerna.

KRIM-YRKEN

I den svarta sektorn finns lika många olika yrken och befattningar som inom den vita ekonomin. Att du är kriminell betyder inte nödvändigtvis att du befinner dig på samhällets botten och ständigt är jagad av polisen. Syndikaten och de svarta korpdivisionerna har nästan lika mycket makt i staden som de lagliga korporationerna. Yakuza, syndikatens anställda, har en stor organisation i ryggen som kan skydda dem.

Den svarta sektorn är våldsammare och mindre dubbelmoralisk än den vita. Den låtsas inte följa några lagar som ska skydda enskilda individer. Den som inte har ett syndikat eller andra mäktiga beskyddare i ryggen är rättslös. Frilansare inom den svarta sektorn måste alltid vara smartare, snabbare och farligare än sina fiender. Det gäller att alltid ha något att förhandla med, annars råkar man illa ut.

En annan skillnad mot den vita sektorn är att avsked straffas med döden. Om din rollperson är en SVOTare eller yakuza som har lämnat sitt syndikat har han ett pris på sitt huvud. Hela den svarta sektorn plus polisen är ute efter honom. Det förekommer inga vanliga avsked inom syndikaten. Yakuza vet för mycket för att de ska tillåtas byta arbetsgivare.

Har du varit frilansare råkar du inte ut för det problemet. Då behöver du aldrig ha lämnat något syndikat. Men en frilansare lever som sagt ett hårt liv.

Några av färdigheterna och de cybernetiska tillbehören är nya och beskrivs efter yrkena. Ett antal färdigheter och cybernetiska tillbehör är hämtade från *SVOT* och *Cyberzonen*, två andra tillbehör till Mutant. Har du inte dem struntar du helt enkelt i de färdigheterna och tillbehören. Yrkena fungerar ändå.

Enda undantaget är yrket Spacer-cracker. För att kunna använda det måste du har reglerna för cyberkosmos som finns i *Cyberzonen*.

BIKER

Bikers är någonting annat än vanliga gangbrats. De har inget revir som de bevakar mot andra gäng, ingen droghandel eller prostitution som de måste övervaka. De har inget hem, inga andra ägodelar än sina motorcyklar. Som biker driver du runt i stadens utkanter och i skymningszonerna på din H-D Tech 78, eller din upphottade H-D Ancient. Bikers håller ihop i gäng, men gängen är löst sammanhållna och byter ofta medlemmar med varandra. Det händer att biker-gäng råkar i strid och utkämpar utdragna krig, men de flesta håller fred sinsemellan och ser sig som ett enda brödraskap.

Bikers tar inte upp vem som helst i sina gäng. De har smärtsamma invigningsriter och höga krav på lojalitet. En gång biker, alltid biker. Också de som pensionerar sig och slår sig ned någonstans har kvar sin lojalitet mot gängen.

Som biker klär du dig i svart läder, tatuerar dig och går alltid tungt beväpnad. Du lever på rån, stölder och enstaka torpedjobb. En biker tar inte vilka skitjobb som helst, det skulle vara att förnedra sig. Polisen betraktar dig per definition som en samhällsfara. Bikers som ger sig in i City gör det alltid på nätterna och med stor försiktighet.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T20): (1) Gasfilter, (2) Gyrokompass, (3) Hyperaktivator, (4) IR-öga, (5) Radioutrustning, (6) Sonar, (7) Bepansring, (8) Central avfyrningskontroll, (9) Elektroder, (10) Infällbara stålklor, (11) Järnhand, (12) Lasersikte, (13) Magnethand, (14) Monofil, (15) Stålkäkar, (16) Stridskoordinator, (17) Stålkropp, (18) Stålskalle, (19) Target lock, (20) Ultrasonar

Fordringsägare: Gänget

Yrkesfärdigheter: Iakttagelseförmåga, Markfordon, Rörliga manövrer, Spåra, Teknik, Överlevnad, Alla stridsfärdigheter

Krav på grundegenskaper: STY 9, FYS 9

HÄLARE

Du är en affärsman inom den svarta sektorn. Du köper och säljer stöldgods, smuggelgods och illegala varor. Förmodligen betalar du MetroPol för att de ska se genom fingrarna med din rörelse. Du vet vilka varor som efterfrågas, var priserna är lägst och hur du ska sälja ut stora partier genom halvlagliga bulvaner så att polisen inte kan komma åt dig. Du har ett stort kontaktnät bland intjackare, kurirer och halvgrå företag som köper stöldgods och illegala varor.

Kanske har du ett mer våldsamt förflutet inom den svarta sektorn. Torpeder och tetsu som inte orkar fortsätta livet på gatan drar sig ofta tillbaka till ett lugnare liv som hälare och fixare.

Många hälare har lagliga småaffärer som fasader för den illegala verksamheten. Några är helt illegala och sköter sina affärer i underjorden, i övergivna block eller på andra undanskymda platser. De kan ägna sig åt att förmedla enstaka affärer mellan köpare och säljare, eller ha stora lager av stöldgods.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10+1T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Mikroskopöga, (15) Måttsensor, (16) Oxygenmodulator, (17) Radioutrustning, (18) Röntgenöga, (19) Sekundärminne, (20) Sonar, (21) Teleskopöga, (22) Tempokalkylator, (23) Bepansring, (24) Infällbara stålklor, (25) Järnhand, (26) Lasersikte, (27) Magnethand, (28) Stålkäkar, (29) Stålskalle, (30) Ultrasonar

Fordringsägare: Syndikaten, Intjackare, Korporationer

Yrkesfärdigheter: Datorkunskap, Drogkunskap, Elektronik, Fingerfärdighet, Fixare, Förfalskning, Iakttagelseförmåga, Kniv, Obeväpnad strid, Pistol, Språk, Teknik, Värdera, Övertyga

Krav på grundegenskaper: PER 9

INSIDER

Du är en korpbrottsling, en till det yttre oförvitlig medborgare knuten till något syndikat eller till den svarta divisionen inom någon korporation. Största delen av din brottsliga verksamhet sköts från kontoret. Du tvättar pengar genom att föra in dem i något halvgrått företag som ägs av dina bulvaner, säljer förbjudna varor och tjänster, hjälper kriminella att klara sig undan lagen genom att bevisa att polisen har begått formaliafel vid gripandet, eller hjälper andra företagare att slippa betala skatt.

Största delen av din inkomst är svart, men utåt sett framstår du ändå som någorlunda hederlig. Bara folk som kommer i nära kontakt med dig inser att du är kriminell. En insider inom en korporation har kontakter upp i högsta företagsledningen och används för att sköta de delar av verksamheten som inte ryms inom lagens ramar. En insider i ett syndikat har en egen verksamhet, som används som fasad för brottssyndikatet. Frilansande insiders har kontakter både inom den svarta och vita sektorn.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T8): (1) Audioaugmentor, (2) Fotoreceptor, (3) IR-öga, (4) Lingoterminal, (5) Mikroskopöga, (6) Radioutrustning, (7) Röntgenöga, (8) Sekundärminne

Fordringsägare: Syndikat, Korporationer, Banker

Yrkesfärdigheter: Datorkunskap, Fixare, Förfalskning, Iakttagelseförmåga, Infiltrera, Obeväpnad strid, Pistol, Språk, Säkerhetssystem, Undvika, Värdera, Övertyga

Krav på grundegenskaper: INT 11

INTJACKARE

Du är en specialist på inbrott och stölder. Är du riktigt skicklig kan du ta emot beställningar på enstaka värdeföremål som du stjäl och säljer dyrt. Annars stjäl du vad du kommer över och säljer till din hälare. Du vet var du får ut högsta priset för en vara och känner igen en polisfälla när du ser den. Du känner till de värdefullaste dyrgriparna i staden och vet vilka säkerhetssystem som vaktar dem. Vissa intjackare har datorjack eller mioplant så att de kan gå in i cyberkosmos och förbereda inbrott, men de är sällan lika skickliga som riktiga spacers.

Som intjackare har du i allmänhet en imponerande uppsättning elektroniska dyrkar, laserbrännare, sprängutrustning och andra verktyg. Att bryta sig igenom säkerhetssystemen i staden kräver riktiga verktyg och noggranna förberedelser.

Bara de allra skickligaste intjackarna är knutna till ett syndikat eller någon annan organisation. Syndikaten anställer inte vanligt drägg. De flesta intjackare, också de skickligaste, är frilansare. Syndikaten och de svarta korpdivisionerna känner till dem och anlitar dem när de vill ha något stulet.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10+1T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Metalldetektor, (15) Mikroskopöga, (16) Måttsensor, (17) Oxygenmodulator, (18) Radioutrustning, (19) Röntgenöga, (20) Sekundärminne, (21) Sonar, (22) Teleskopöga, (23) Tempokalkylator, (24) Datajack, (25) Elektroder, (26) Järnhand, (27) Mioplant, (28) Magnethand, (29) Stålskalle, (30) Ultrasonar

Fordringsägare: Hälare, Syndikat
Yrkesfärdigheter: Datorkunskap, Elektronik, Fingerfärdighet, Fixare, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Kniv, Pistol, Rörliga manövrer, Sprängteknik, Strid i mörker, Säkerhetssystem, Värdera
Krav på grundegenskaper: SMI 13

KURIR

Du är en blockadbrytare, en smugglare som fraktar förbjudna varor i och utanför staden. Kurirer används av alla i den svarta sektorn — av syndikaten, gängen, svarta korpdivisoner och enskilda hälare. De fraktar varor mellan olika skattezoner och smugglar illegala varor. Billiga varor från skymningszonerna betingar ett högt pris inne i staden, för den som kan få dem förbi korporationernas tullmurar vid stadsgränsen. Droger och förbjuden elektronik smugglas från fabriker i nedgångna områden in till centrumblocken. Efterlysta människor smugglas ut från staden och flyktingar från skymningszonerna smugglas in. Det finns stora pengar att göra för en företagsam kurir med rätt kontakter och en snabb fraktsvävare.

Du kan höra till ett syndikat eller vara en frilansande kurir. De bästa kurirerna är frilansare som anlitas av syndikaten för att transportera någon viktig vara. Kurirer har i allmänhet specialbyggda fordon med dolda utrymmen för att lura tullen. De som kör mellan skymningszonerna och staden är tungt beväpnade för att hålla mutanter och löst folk på avstånd.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10+1T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Metalldetektor, (15) Mikroskopöga, (16) Måttsensor, (17) Oxygenmodulator, (18) Radioutrustning, (19) Röntgenöga, (20) Sekundärminne, (21) Sonar, (22) Teleskopöga, (23) Tempokalkylator, (24) Bepansring, (25) Elektroder, (26) Järnhand, (27) Lasersikte, (28) Magnethand, (29) Stålskalle, (30) Ultrasonar
Fordringsägare: Syndikat, Hälare
Yrkesfärdigheter: Automatvapen, Fixare, Flygfordon, Gevär, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Kniv, Markfordon, Obeväpnad strid, Pistol, Rörliga manövrer, Språk, Teknik, Undvika, Värdera
Krav på grundegenskaper: inga



LIVVAKT

Livvakten är inte bara någon i mörka glasögon som kastar sig i vägen för kulor riktade mot bossen. Han är den svarta sektorns säkerhetsexpert. Som livvakt är du ansvarig för din arbetsgivares överlevnad. Du ska kalkylera alla tänkbara risker mot hans person och eliminera dem. Det innebär att du måste beräkna vilka fiender som är mest benägna att angripa och hur de kan tänkas bära sig åt, för att sedan vidta nödvändiga säkerhetsåtgärder.

Höjdare inom syndikaten har många livvakter som arbetar tillsammans i säkerhetsteam. Mindre bossar har enstaka livvakter som själva måste göra alla säkerhetsbedömningar.

Som livvakt får du reda på mängder av komprometterande fakta om din arbetsgivare. Det gör att ingen boss låter sina livvakter ta avsked med livet i behåll. Om du är en före detta livvakt inom den svarta sektorn har du alla dina tidigare kolleger efter dig. Det finns frilansande livvakter som sköter enstaka bevakningsuppdrag, till exempel vid resor eller vid viktiga möten mellan höjdare för olika syndikat. Sådana frilansare måste vara mycket noga med att hålla sig neutrala. Om de får rykte om sig att vara köpta av någon boss kan de inte räkna med några fler uppdrag.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10+1T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Metalldetektor, (15) Mikroskopöga, (16) Måttsensor, (17) Oxygenmodulator, (18) Radioutrustning, (19) Röntgenöga, (20) Sekundärminne, (21) Sonar, (22) Teleskopöga, (23) Tempokalkylator, (24) Bepansring, (25) Elektroder, (26) Järnhand, (27) Lasersikte, (28) Magnethand, (29) Stålskalle, (30) Ultrasonar

Fordringsägare: Syndikatet

Yrkesfärdigheter: Automatvapen, Blindskott, Datorkunskap, Elektronik, Första hjälpen, Gevär, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Obeväpnad strid, Pistol, Rörliga manövrer, Snabbdrag, Spåra, Strid i mörker, Stridskonst, Säkerhetssystem, Undvika

Krav på grundegenskaper: FYS 13, SMI 13

SPACER-CRACKER

Du är en cyberspacer på fel sida om lagen. Du kopplar upp dig direkt mot datorer med ett neuroninterface och "går in i datasystemen" med ditt medvetande. Där bryter du sönder säkerhetssystem och stjäl information, överför pengar till dina egna konton, eller förstör säkerhetsrutinerna så att du kan göra inbrott någonstans. För att klara det måste du ha ett mioplant, som gör att du kan se dig själv i cyberkosmos, eller åtminstone ett datajack så att du kan använda extern programvara för att gå in i cyberkosmos. Som cyber-cracker är du en försiktig person som inte tar några fysiska risker. Du föredrar att sitta i säkerhet i någon lägenhet och närma dig fienden genom datasystemen, framför att ge dig ut och slåss fysiskt.

Spacer-crackers kan vara anställda av syndikat eller av svarta divisioner inom korporationerna, men det vanliga är att de är frilansare. Skickliga cyber-crackers är så eftertraktade att de kan köpa sig fria med hjälp av sina kunskaper om de hamnar i händerna på polisen.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start. Datajack eller mioplant är obligatoriskt. Välj någon av dem direkt från listan och slå för övriga tillbehör. (1T10): (1) Cyberjack, (2) Datajack, (3) Fotoreceptor, (4) Kraftsensorer, (5) Lingoterminal, (6) Mikroskopöga, (7) Mioplant, (8) Radioutrustning, (9) Sekundärminne, (10) Tempokalkylator

Fordringsägare: Elektronikleverantör, Syndikat

Yrkesfärdigheter: Datavisualisering, Datorkunskap, Elektronik, Fingerfärdighet, Fixare, Förfalskning, Iakttagelseförmåga, Obeväpnad strid, Pistol, Säkerhetssystem, Teknik, Undvika,

Krav på grundegenskaper: INT 13

SYNDIKAT-SVOT

Syndikaten har sina egna specialstyrkor som används i tillslag mot konkurrerande syndikat och i strider mot polisen. De är kända för att betala bättre än MetroPol och drar ofta till sig bättre folk.

Arbetsuppgifterna skiljer sig naturligtvis från polisens. Syndikaten bekämpar inte terrorister, de bekämpar andra syndikat och gör räder för att mörda eller kidnappa korpar och poliser. Stora stöldkupper och rån utförs också av SVOT-grupper. I striderna mellan syndikaten är det vanligt med blixtaktioner som kräver SVOT-styrkor. I syndikatkontrollerade block kan SVOT-styrkor från olika syndikat utkämpa regelrätta krig.

Syndikatens SVOTare rekryteras bland torpeder och krigsveteraner. Erfarna SVOTare som

har sparkats från MetroPol för någon grov förseelse kan ibland skaffa ett välavlönat jobb inom ett syndikat, men brottsorganisationerna är misstänksamma mot före detta poliser efter flera infiltrationsförsök.

Syndikaten har utbildningsprogram som motsvarar polisens, så med mindre modifikationer kan du använda Mutant SVOT för att se hur din SVOTare kan befordras inom organisationen.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T20): (1) Audioaugmentor, (2) Gasfilter, (3) Gyrokompass, (4) Hyperaktivator, (5) IR-öga, (6) Lufttub, (7) Måttsensor, (8) Radioutrustning, (9) Röntgenöga, (10) Sonar, (11) Bepansring, (12) Central avfyrningskontroll, (13) Elektroder, (14) Järnhand, (15) Lasersikte, (16) Stridskoordinator, (17) Stålkropp, (18) Stålskalle, (19) Target lock, (20) Ultrasonar

Fordringsägare: Syndikatet

Yrkesfärdigheter: Elektronik, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Säkerhetssystem, Taktik, Teknik, Alla stridsfärdigheter

Krav på grundegenskaper: STY 13, FYS 13, STO 10, SMI 10, MST 9

TATSU

Som tatsu hör du till toppskiktet bland stadens gäng. Du är snäppet under yakuza, syndikatens anställda. Tatsu är ledare för gäng som är löst anknutna till syndikaten, eller medlemmar i gäng som arbetar direkt under den organiserade brottsligheten. Vanliga slumbrats går ur vägen när du kommer. Du anlitas som torped, kurir eller förhandlare när "höjdarna" vill ha något gjort i din del av blocket. Yakuza förhandlar med dig som med en jämlike och "dina brats" lyder när du ger dem order.

En tatsu har bara värde för höjdarna så länge han kan sitt område och kontrollerar småfolket omkring sig. En hemlös tatsu har inte särskilt mycket att förhandla med, bara sin egen skicklighet och erfarenhet.

Har du lämnat ditt block och ditt gäng måste du slå dig fram. Andra tatsu ser dig som ett hot och försöker röja dig ur vägen så snart som möjligt. Enda sättet att klara dig är att bilda ett nytt gäng eller ta över efter en död tatsu, eller bevisa ditt värde för syndikatet och bli yakuza.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10+1T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Metalldetektor, (15) Mikroskopöga, (16) Måttsensor, (17) Oxygenmodulator, (18) Radioutrustning, (19) Röntgenöga, (20) Sekundärminne, (21) Sonar, (22) Teleskopöga, (23) Tempokalkylator, (24) Bepansring, (25) Elektroder, (26) Järnhand, (27) Lasersikte, (28) Magnethand, (29) Stålskalle, (30) Ultrasonar

Fordringsägare: Syndikat, gängpolare

Yrkesfärdigheter: Drogkunskap, Fingerfärdighet, Fixare, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Värdera, Alla stridsfärdigheter

Krav på grundegenskaper: antingen STY 9, FYS 9, STO 9 eller INT 9, PER 9, MST 9

TERRORIST

Som terrorist är du en fiende till det organiserade samhället. Du slåss mot korporationerna och polisen med vapen i hand. Terrorister har olika mål med sin verksamhet och motverkar ofta varandra. Du kan tillhöra ekogerillan, som spränger miljöfarliga industrier och mördar industriledare, eller någon radikalpolitisk grupp som kidnappar högt uppsatta korpar och bedriver utpressning mot stadens ekonomiska ledning. Det finns tusentals terrorgrupper i staden. Några av de farligaste är betalda av MetroPol för att terrorisera korporationerna så att polisen kan motivera sina höga kostnader för SVOT-grupper och militärt materiel.

Terrorister tillhör i allmänhet någon organisation, även om det finns enstaka enstöringar som för ett privat krig mot resten av staden. Bestäm vilken organisation du tillhör eller har tillhört, och vad den har för mål och metoder. Det finns också frilansande terrorister, som hyr ut sina tjänster till den terrorgrupp som betalar bäst. De har goda kontakter inom de mest skiftande organisationer och bryr sig inte om syftet med aktionerna de utför, bara de får betalt.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T10+1T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Metalldetektor, (15) Mikroskopöga, (16) Måttsensor, (17) Oxygenmodulator, (18) Radioutrustning, (19) Röntgenöga, (20) Sekundärminne, (21) Sonar, (22) Teleskopöga, (23) Tempokalkylator, (24) Bepansring, (25) Elektroder, (26) Järnhand, (27) Lasersikte, (28)

Magnethand, (29) Stålskalle, (30) Ultrasonar
Fordringsägare: Terrorgrupper
Yrkesfärdigheter: Fingerfärdighet, Förfalskning, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Infiltrera, Rörliga manövrer, Sprängteknik, Säkerhetssystem, Alla stridsfärdigheter
Krav på grundegenskaper: inga

TORPED

Du är en hyrd mördare och utpressare som driver in skulder, utför mord mot betalning, skrämmer vittnen till tystnad och hotar affärsidkare som vägrar betala sina beskyddarsummor eller frilansare som inte erkänner syndikatets monopol. Som torped är du en specialist. Du anlitas inte för kuriruppdrag eller förhandlingar. Du brukar våld, det är ditt jobb. Torpeder inom ett syndikat kan arbeta aktivt med likvidationer och hotelser, eller fungera som livvakter åt någon höjdare inom rörelsen. Frilansande torpeder måste vara mycket skickliga för att hålla sig kvar i branschen. De har ingen organisation i ryggen som skyddar dem om polisen får upp spåret efter dem. Syndikaten anlitar ofta en frilansande torped för extra smutsiga uppdrag, och sätter sedan polisen på spåret så att frilansaren får ta hela skulden för brottet.

Torpeder är i allmänhet lite vansinniga av vad de har gjort och sett. De flesta är enstöringar som håller alla andra människor på långt avstånd och inte litar på någon.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (2T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Metalldetektor, (15) Mikroskopöga, (16) Måttsensor, (17) Oxygenmodulator, (18) Radioutrustning, (19) Röntgenöga, (29) Sekundärminne, (21) Sonar, (22) Teleskopöga, (23) Tempokalkylator, (24) Bepansring, (25) Central avfyrningskontroll, (26) Cobra, (27) Gifttab, (28) Gifttänder, (29) Infällbara stålklor, (30) Järnhand, (31) Kroppsbomb, (32) Lasersikte, (33) Magnethand, (34) Monofil, (35) Stålkäkar, (36) Stridskoordinator, (37) Stålkropp, (38) Stålskalle, (39) Target lock, (40) Ultrasonar
Fordringsägare: Syndikat, Cybernetikleverantör
Yrkesfärdigheter: Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Infiltrera, Rörliga manövrer, Sprängteknik, Spåra, Säkerhetssystem, Taktik, Alla stridsfärdigheter
Krav på grundegenskaper: inga

YAKUZA

Du tillhör eller har tillhört syndikatet, den organiserade brottsligheten. Som Yakuza är du fruktad och respekterad av vanliga gängbrats och frilansare. Du är ingen specialiserad yrkesman, utan sköter indrivningar, förhandlingar, leveranser, livvaktsuppdrag, allt som kan ge dig en bättre position inom syndikatet. Du har kontakter som kan hjälpa dig att skaffa droger, vapen, nya IB-kort eller i värsta fall en ny identitet. Under dig har du frilansare, torpeder, gangbrats och annat pack som är löst knutet till syndikatet.

Som yakuza är du automatiskt en fiende till alla andra brottsorganisationer än ditt syndikat. Du har något tecken, en tatuering eller ett cyberimplant, som gör att du kan identifiera dig inför andra från syndikatet. Du vet att du får hjälp av de dina om du åker fast eller hamnar i klorna på fiender. Yakuza som har lämnat syndikatet är jagade. De vet alltid för mycket och står på dödslistan hos sina gamla arbetsgivare.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (2T20): (2) Audioaugmentor, (3) Cyberjack, (4) Fotoreceptor, (5) Gasfilter, (6) Geigermätare, (7) Gyrokompass, (8) Hyperaktivator, (9) IR-öga, (10) Kraftsensorer, (11) Laserfinger, (12) Lingoterminal, (13) Lufttub, (14) Metalldetektor, (15) Mikroskopöga, (16) Måttsensor, (17) Oxygenmodulator, (18) Radioutrustning, (19) Röntgenöga, (29) Sekundärminne, (21) Sonar, (22) Teleskopöga, (23) Tempokalkylator, (24) Bepansring, (25) Central avfyrningskontroll, (26) Cobra, (27) Elektroder, (28) Gifttab, (29) Gifttänder, (30) Infällbara stålklor, (31) Järnhand, (32) Kroppsbomb, (33) Lasersikte, (34) Magnethand, (35) Monofil, (36) Stålkäkar, (37) Stridskoordinator, (38) Stålskalle, (39) Target lock, (40) Ultrasonar
Fordringsägare: Syndikatet
Yrkesfärdigheter: Automatvapen, Blindskott, Drogkunskap, Fingerfärdighet, Fixare, Iakttagelseförmåga, Infiltrera, Kniv, Obeväpnad strid, Pistol, Rörliga manövrer, Snabbdrag, Säkerhetssystem, Undvika, Värdera, Övertyga
Krav på grundegenskaper: antingen STY 9, FYS 9, STO 9 eller INT 9, PER 9, MST 9

NY CYBERNETIK

Några cybernetiska tillbehör som finns med i yrkesbeskrivningarna är helt nya och beskrivs nedan. Några är hämtade från *SVOT* och *Cyberzonen*. Det gäller Central avfyrning, Target lock och Mioplant.

All cybernetik som beskrivs är UAO eller totalförbjuden. Totalförbjuden cybernetik är alltid väl dold. Straffet för att bära totalförbjuden cybernetik är livstids internering eller dödsstraff, beroende på vilken cybernetik det rör sig om. Totalförbjudna cybernetiska mordvapen och massförstörelsevapen ger dödsstraff om de upptäcks. Alla priser är i eurodollar och gäller på svarta marknaden. Halvera priset för UAO-cybernetiken om rollpersonen har möjlighet att köpa den lagligt.

UAO-CYBERNETIK

DATAJACK

Kostnad: 10 000

Datajack är UAO i städer där direktkopplingar mellan människor och datorer är förbjudna, annars är tillbehöret fullt lagligt och kostar bara 5000. Ett datajack är en enklare form av mioplant, en koppling mellan en människas neuronkopplingar i hjärnan och en dator som gör att bäraren kan se datasystemen för sitt inre öga. Skillnaden är att ett datajack inte har någon inbyggd programvara. Bäraren ser datasystemet som en enkel skiss framför sig, men måste använda ett yttre tangentbord och yttre programvara för att påverka systemet och förflytta sig i det.

Om du inte har tillgång till Cyberzonen ger ett Datajack +20% till Datorkunskap när användaren försöker ändra ett system han har kopplat upp sig mot. Använder du reglerna för cyberkosmos fungerar ett Datajack som ett mioplant utan visualiseringsprogram och annan programvara.

STRIDSKOORDINATOR

Kostnad: 50 000

Stridskoordinator används av SVOT-styrkor och andra grupper som måste samordna sina rörelser i strider och komplicerade manövrar. Varje medlem av gruppen har en stridskoordinator, ett tillbehör som opereras in i nacken och kopplas till centrala nervsystemet. Gruppledarens stridskoordinator programmeras som styrsändare och de övrigas fungerar som slavsändare till den. Koordinatorn innehåller en kraftfull dataprocessor som hämtar in all information som kommer in i gruppmedlemmarnas nervsystem och bearbetar den. Gruppledaren använder sedan sin koordinator för att hela tiden hålla gruppens medlemmar i rätt position mot varandra. Stridskoordinatorer ger medlemmarna i gruppen +15% till alla attacker och Undvika. Om det är fysiskt möjligt håller gruppen alltid ryggen täckt och risken för att skada andra gruppmedlemmar vid en fummel försvinner. I gengäld kan ingen agera på egen hand under striden. Koordinatorerna styr alla gruppmedlemmars rörelser.

STÅLKROPP

Kostnad: 200 000

Stålkropp innebär att all muskelvävnad i kroppen, inklusive hjärtmuskeln, har bytts ut mot cybernetisk hydraulik. Det är en krävande operation som löper stora risker att misslyckas om den inte utförs av skickliga kirurger under betryggande omständigheter. Det tar tre månader att återhämta sig efter operationen.

Stålkroppen har i sin helhet en styrka på 20+2T10 och en abs på 5. Huden och underhudsfettet ligger kvar utanpå de cybernetiska musklerna, så bäraren ser fullt mänsklig ut. Att stålkroppar är så ovanliga, beror på att de ger mycket stor risk för COS. MST minskar med 1T10 och PER med 1T10-2.

TOTALFÖRBJUDEN CYBERNETIK

COBRA

Kostnad: 30 000

Cobra är ett dolt mordvapen som läggs in i en hålighet vid halsgropen eller vid könsorganen. Den består av en meterlång, hydraulisk "orm" med förgiftade huggtänder. Bäraren aktiverar den med ett kodord i medvetandet och cobran hugger ut mot närmaste varmblodiga varelse som inte är bäraren. Om offret befinner sig inom en meter träffar den automatiskt.

Bäraren kan välja om cobran ska utsöndra paralyserande eller dödande gift när den hugger. Tänderna är av härdad plax och har kraft att hugga igenom 4 abs skydd. Giftet har i allmänhet en styrka på 30 och räcker till fem hugg innan cobran måste fyllas på. När cobran har huggit ringlar den ihop sig i bärarens kropp igen. Den syns inte annat än vid en noggrann kroppskontroll. Den innehåller ingen metall och syns bara vid en noggrann genomlysning av bärarens kropp.

GIFTTAB

Kostnad: 40 000

Gifttab är ett fruktat mordvapen. Innehav av en gifttab straffas obönhörligen med döden. Den består av en smal, stålhård nål som skjuts ut från bärarens finger och injicerar ett dödande gift i sitt offer. Det är i sig inget unikt. Det finns många sådana mordvapen. Det unika med gifttabben är att den är nästan omöjlig att upptäcka. Den innehåller inget material som har tillförts bäraren utifrån kroppen, och är därför i strikt mening egentligen inget cybernetiskt tillbehör.

Gifttabben har skapats genom manipulation av bärarens egen ben- och muskelvävnad. Benet har härdats och omformats till en ihålig nålspets. Bärarens vanliga nervsystem används för att utlösa nålen. Giftet har skapats genom en manipulation av kroppens egen vävnad. Förändringarna har dolts så att inte ens en DNA/



RNA-analys kan avslöja att någon har förändrat vävnaden. Enda sättet att hitta en gifttab är att plocka isär fingret och undersöka det. Röntgen avslöjar inte förändringarna.

Giftet i en gifttab är alltid dödande med styrka 40. Döden inträder inom 1T6 minuter. Den kan bara användas en gång, sedan tar det fyra timmar för kroppen att skapa nytt gift. Nålen är fem centimeter lång, vanligen infogad i pekfingret, och har kraft att tränga igenom 2 abs rustning.

GIFTTÄNDER

Kostnad: 20 000

En mer raffinerad variant av stålkäkar. Gifttänderna är inte bara vanliga tänder och käkar av stål. De är utformade som skarpslipade rovdjurständer och försedda med giftblåsor så att bäraren kan injicera paralyserande eller dödande gift i sitt offer. Bettet gör 1T8+2 i skada (använd Obeväpnad strid). En träff innebär att du kan välja att injicera gift i motståndaren. Du väljer själv vilken typ av gift du vill ha i tänderna. De flesta väljer något snabbverkande. För 1000 ED om året sprutas en bioagent som bildar motgift in i ditt blod, så att du inte riskerar att döda dig själv.

Trots att huggtänderna syns tydligt så snart bäraren öppnar munnen, är det inte särskilt troligt att någon inser att det rör sig om totalförbjuden cybernetik. Det är vanligt med tandproteser i plax som liknar huggtänder. Bara en metalldetektor eller noggrann undersökning visar att det rör sig om förbjudna gifttänder.

KROPPSBOMB

Kostnad: 15 000

Kroppsbomben hör, liksom gifttabben, till de totalförbjudna mordvapnen. Den är mycket svår att upptäcka vid en kontroll. Kroppsbomben är en mikrocybernetisk bomb, stor som ett knappnålshuvud, som hela tiden rör sig runt i bärarens kropp och omger sig med ett hölje av olika ämnen från bäraren själv. Det gör den mycket svår att upptäcka annat än vid en totalgenomgång av hela kroppen. Bäraren utlöser bomben med en viljeimpuls, varvid den katalyserar en självexplosion med hjälp av kroppens egna vätskor. En normal kroppsbomb har en sprängverkan motsvarande 20 kg trotyl. Bärarens kropp förintas, tillsammans med allting inom några tiotal meters håll. Det gör det mycket svårt för polisen att hitta några spår. Kroppsbomben kan också tidsinställas, så att bäraren inte själv behöver utlösa den. I många fall misstänker man att bärare av kroppsbomber själva inte har varit medvetna om vad de gått runt med. Syndikatens högt uppsatta medlemmar har ofta kroppsbomber, som de utlöser om de hamnar i en omöjlig situation.

KROPPSHÖLSTER

Kostnad: 8000

Kroppshölstret är en ficka som har lagts in i kroppen, vanligen i sidan på överkroppen eller i benet, där ett vapen kan döljas och lätt plockas fram. Kroppshölstret döljer inte vapnet för röntgen eller en noggrann kroppsundersökning, men det klarar en vanlig avvisitering. Det syns bara som en svag rand mot huden och känns som en oregelbunden förhårdnad i muskeln om man känner efter.

Bäraren öppnar hölstret med ett lätt tryck mot rätt plats på kroppen och vapnet glider ut i handen. Det går lika lätt att dra vapnet ur ett kroppshölster som ur ett vanligt hölster. Hölstret är konstruerat för vapen av viss storlek och måste modifieras på en klinik om betydligt större eller mindre vapen än som var först var tänkt ska hölstras. Det kan bara användas för pistoler och revolvrar.

MONOFIL

Kostnad: 40 000

Monofil är helt enkelt en monofilamenttråd, en tråd bestående av länkade molekyler som skär igenom allt. Den läggs inkapslad någonstans i kroppen, vanligen under en fingernagel, och förankras i yttersta leden på fingerbenet. Fingernageln ersätts av en plaxplatta, som fungerar som tyngd i änden av tråden. Den kan sedan användas för att skära av i stort sett vad som helst. Monofil skär snällt igenom kött, ben, stål och plax. Skada för en monofilamentsnara anges i vapentabellerna.

Tråden i sig är osynlig, men vanligen leder man svagström genom den för att den ska bli synlig för användaren. Den upptäcks inte annat än vid en noggrann kontroll. Själva tråden är så tunn att den inte upptäcks av en metalldetektor. Vid en genomstrålning av fingret ser man att fingerspetsen har bytts ut mot en ihålig kapsel där tråden ligger. Tråden kan också läggas i en ihålig tand, som kan plockas ut och skruvas i två delar. Då används tandbitarna för att hålla tråden.



PERSONLIGHETSIMPLANT

Kostnad: 50 000

Personlighetsimplant används för infiltration, ofta tillsammans med bioagenter som förändrar delar av arvsmassan så att bäraren inte känns igen vid en RNA-kontroll. Personlighetsimplant är ett tillbehör som fogas in vid skallbenet i huvudet och kopplas till centrala nervsystemet och till neuronkopplingar i hjärnan. Implantet innehåller en inspelad eller konstgjord personlighet, som har kodats binärt och lagrats på ett chip. Bäraren av implantet uppträder helt enligt den inspelade personligheten och bär på dess minnen. Den egna personligheten ligger i "dvala" så länge implantet är i funktion. Implantet kan kopplas ur av en särskild kemisk kod från hjärnan, eller av en tidsinställning. Bärarens "verkliga" personlighet kan också ta över i vissa förutbestämda situationer, till exempel när han befinner sig i en viss byggnad. Vid tortyr eller förhör med vanliga förhörsdroger hämtas svaren ur personlighetsimplantet. Det krävs specialistkunskaper för att bryta implantet och komma i kontakt med bärarens verkliga personlighet. Ett personlighetsimplant är så väl dolt att det inte kan upptäckas annat än vid en fullständig dissektion av kroppen som bär det.

VIRUSSPRIDARE

Kostnad: 35 000

Virusspridare hör till de mest fruktade cybernetiska tillbehören. De används bara av vissa skrupelfria terrorgrupper. En virusspridare är ett cybernetiskt tillbehör som kopplas till sköldkörteln. Den plockar upp virus i bärarens kropp och muterar dem till sjukdomsalstrande, smittsamma virus. Bäraren själv utvecklar antikroppar mot alla virus som virusspridaren skapar, men människor omkring honom smittas. Han bestämmer själv när virusspridaren ska arbeta. Den som bär en virusspridare blir en vandrande smitthärd som sprider nya, okända sjukdomar omkring sig. Terrorgrupper hotar ofta med att de har folk med virusspridare inne i ett block. Om de inte får sina krav uppfyllda sätter de igång spridningen. Polisen har ingen möjlighet att spåra smitthärden förrän katastrofen är ett faktum.

NYA FÄRDIGHETER

Några av de färdigheter som finns med i yrkesbeskrivningarna är helt nya och beskrivs nedan. Några finns inte med i grundreglerna, utan är hämtade från *SVOT* och *Cyberzonen*, två andra tillbehör till Mutant. Det gäller Sprängteknik, Stridskonst, Vapensystem, Taktik och Datavisualisering. Om du inte har *Cyberzonen* eller *SVOT* kan du helt enkelt strunta i de färdigheter som har hämtats därifrån.

ALLMÄNNA FÄRDIGHETER

DROGKUNSKAP

Grundegenskap: INT
Drogkunskap är dina kunskaper om illegala droger, framför allt narkotika. Färdigheten innebär inte att du är kemist eller känner till alla droger som säljs av läkemedelsindustrin. Den innebär att du känner igen olika droger, vet vad de har för effekt och hur de används, vem som säljer dem, vilket pris de betingar på gatan och i mellanleden och vilka straff de ger om man åker fast.

Ett lyckat slag innebär att du känner igen en drog och vet vem som brukar leverera den, vad den ger för effekt, vad den kostar och vilka som kan tänkas köpa den. Har du drogkunskap på 50% eller högre kan du tillverka droger om du har tillgång till ett laboratorium och rätt råvaror.

INFILTRERA

Grundegenskaper: INT/PER
Färdigheten täcker alla former av infiltration och spioneri. Den styr hur väl du kan förklä dig för att smälta in i en organisation, hur bra du är på att hitta på en trovärdig (falsk) historia om vem du är, och hur bra du håller masken när din täckmantel hotar att brista.

Ett lyckat slag innebär att du kan smälta in i en fiendeorganisation och inte blir avslöjad. Färdigheten måste kombineras med vettiga idéer från spelarens sida. Ett lyckat slag kan inte rädda en usel infiltrationsplan.

SÄKERHETSSYSTEM

Grundegenskap: INT
Färdigheten mäter hur stora kunskaper du har om de säkerhetssystem som används i staden. Med säkerhetssystem menas inte bara inbrottslarm och övervakningskameror, utan hela säkerheten i en byggnad från ID-kontroll av anställda till låskolvar och vaktrobotar.

Ett lyckat slag innebär att du kan lista ut hur säkerhetssystemet i ett visst block eller på en viss avdelning ser ut. Utifrån det kan du lista ut bra sätt att bryta systemet. Färdigheten kan också användas för att skapa ett säkerhetssystem för att bevaka en byggnad eller en plats. Ett lyckat slag för Säkerhetssystem kombinerat med Elektronik innebär t.ex. att du kan montera ett fungerande larm.

VÄRDERA

Grundegenskap: INT
Färdigheten avser värderingar inom den svarta sektorn. Inom den vita ekonomin krävs inga färdigheter för att avgöra priser. Där finns prislistor och index som publiceras öppet. Färdigheten Värdera använder du för att avgöra värdet på ett knarkparti, eller för att bedöma om ersättningen som syndikatet erbjuder för ett mord är rimlig. Färdigheten täcker priser på både varor och tjänster. Den kan också tala om hur mycket av en viss vara som finns ute på svarta marknaden, och vilka varor som är efterfrågade.

Ett lyckat färdighetsslag innebär att du gör en riktig bedömning av ett pris, eller avgör hur efterfrågad en viss vara är.

VAPEN-FÄRDIGHETER

BLINDSKOTT

Grundegenskap: SMI
Färdigheten innebär att du har en inövad reflex att reagera mycket snabbt i en krissituation.



Om du lyckas med färdigheten Blindskott avfyrar du reflexmässigt ditt vapen mot fienden först i stridsrundan, oavsett hur turordningen blir. Du får –15% att träffa, men du skjuter först. Det kan bara göras precis i början på en strid. Om striden redan pågår måste du slå turordning som vanligt. Om flera stridande har färdigheten Blindskott skjuter de samtidigt. Färdigheten går bara att använda med skjutvapen. Du måste slå för att träffa som vanligt.

SNABBDRAG

Grundegenskap: SMI

Du kan dra ditt vapen och skjuta i samma stridsrunda. Om du lyckas med färdigheten kan du anfalla i samma runda som du upptäcker fienden, också om du har ditt vapen hölstrat. Förutsättningen är att du har ett öppet hölster vid höften eller axeln. Ankelhölster ger –25% i Snabbdrag (om du inte kan övertyga SL om att du höll din hand på ankeln när du upptäckte fienden). Knäppta hölster ger också –25% i färdigheten. Du måste slå för att träffa som vanligt. Snabbdrag kan också användas för kastknivar.

STRID I MÖRKER

Grundegenskap: SMI

Du har tränat upp dina sinnen så att du inte blir helt hjälplös om du tvingas slåss i mörker. Din anfallschans och chans att Undvika reduceras med –25%, istället för –75%, i kolmörker. I skymningen eller i dålig belysning slåss du utan minus. Om du har infrasyn och slåss mot varmblodiga fiender har du inga minus på vare sig anfallschans eller Undvika.

Du slår för Strid i mörker vid början av varje stridsrunda. Om det lyckas slåss du med reducerade avdrag under rundan. Misslyckas det slåss du med vanliga avdrag. Du får göra ett nytt försök med Strid i mörker varje runda.

SYNDIKATEN

Syndikaten är samlingsnamnet för den organiserade brottsligheten på hög nivå, den svarta sektorns motsvarighet till korporationerna. De stora syndikaten är multinationella företag som finns i städer över hela världen.

Syndikaten består av svarta, grå och vita företag som är förbundna genom korsvis ägande och bulvanägande. De svarta företagen är helt illegala och syns inte utåt. De sysslar med drogtillverkning, mord, utpressning och beskyddarverksamhet.

Grå företag är halvlegala och används för att tvätta pengar från den svarta verksamheten, eller för att dra in pengar. Dit hör spelklubbar, bordeller, restaurangkedjor, fastighetsbolag, mediaföretag och andra företag där det är lätt att dölja stora svarta inkomster.

Den vita verksamheten hålls helt "ren" och används för att tvätta pengar. Vita företag kan vara vad som helst, från skotillverkning till revisionsbyråer och kedjor av barndaghem.

Syndikaten är toppstyrda organisationer. Makten finns hos en liten grupp människor i toppen. Det är bara den högsta ledningen som har fullständig överblick över syndikatets verksamhet. Ju mindre underhuggarna vet, desto mindre kan de berätta för polisen om de åker fast.

De stora syndikaten har förgreningar i alla större städer. Den högsta ledningen finns i syndikatets hemstad och håller kontroll över lokalkontoren i andra städer. Högsta ledningen fungerar på samma sätt som styrelsen för en megakorporation. Medlemmarna träffas på styrelsemöten och sköter i övrigt sina egna angelägenheter. Under sig har de verkställande direktörer som sköter det praktiska arbetet.

Ledaren för lokalkontoret i en stad fungerar som en verkställande direktör. Han känner till sin egen organisation, men vet ganska lite om syndikatets verksamhet i andra städer. Under sig har han lägre lokalchefer som sköter särskilda avdelningar eller har ansvar för mindre distrikt inom staden. Längst ned i organisationen befinner sig gatulangare, gängmedlemmar, prostituerade, mördare, tjuvar och hallickar som tvingas inordna sig under syndikatet för att få arbeta i fred.

På jorden finns ett tiotal riktigt stora, multinationella syndikat med förgreningar i alla städer. De har bitvis delat upp marknaden mellan sig, men ofta konkurrerar de om samma marknad i en stad. Det leder till blodiga konflikter mellan olika syndikat i samma stad.

Varje syndikat har störst makt i sin egen hemstad. Röda drakens triad är starka i Hong Kong, Divizione Sforza i Milano, Firman i Berlin och Inagawa-kai i DaiTokyo. Främmande syndikat får finna sig i en marginell roll i städer där en stor konkurrent har sin bas.

ORGANISATIONEN

Alla syndikat har en liknande organisation. Beskrivningen nedan kan användas för alla syndikat som beskrivs längre fram. Ledarna för syndikaten har respektabla kontor inne i city. De är omgivna av livvakter och säkerhetssystem. Bara de lägsta cheferna, från distriktschefer och nedåt, är utåt sett kriminella. Det är de lägsta cheferna som kallas "yakuza" och fruktas av gangbrats och småkriminella.

Organisationen är stängd för insyn uppåt. En lägre chef känner till vem han har över sig, men vet inte hur organisationen ser ut högre upp eller på sidorna.

Styrelsen: I toppen finns styrelsen. Det är bara de verkställande topparna inom syndikatet som känner till vilka som ingår i styrelsen. Ofta känner de bara till någon enstaka styrelsemedlem, som de själva har kontakt med. Hela styrelsens sammansättning är bara känd för enstaka sekreterare och ekonomiska rådgivare. Det finns styrelsemedlemmar som håller kontakt med sina kolleger över datanätet och är okända för alla. En viktig ledare inom tyska Firman är en sådan helt okänd person.

Verkställande direktörer: I toppen för syndikatet i varje stad finns en VD. Han har kontakt med en eller flera styrelsemedlemmar. Runt sig har han ekonomiska rådgivare och assistenter.

Specialdivisionernas chefer: Direkt under styrelsen arbetar ett antal specialdivisioner. Dit

hör Drogutveckling med kemister och vetenskapsmän, Internsäkerhet som kontrollerar att direktörerna sköter sitt jobb och Specialkommandon som sköter speciella SVOT-uppgifter och torpeduppdrag. Varje specialdivision leds av en verkställande direktör som svarar direkt inför styrelsen.

Verksamhetschefer: Ledaren för olika verksamheter inom en stad. Droghandel, prostitution, beskydd, häleri, informationshandel och torpedjobb är olika verksamheter som leds av en chef. Verksamhetschefen svarar inför VD:n.

Distriktschefer: Distriktscheferna har hand om en stadsdel, ett antal block. De är ofta lokala gangsterbossar som har tvingats in i syndikatets organisation för att inte själva utplånas. Under sig har de sin lokala organisation. De svarar inför VD:n. Distriktscheferna kallas Akbar av sina underlydande.

Blockchefer: Blockcheferna är ofta ledare för det största gänget inom blocket. De kan trycka ned andra tatsu genom att de har syndikatets beskydd bakom sig. De svarar inför distriktschefen. Blockcheferna kallas Akbar eller Daitatsu.

Yakuza: Yakuza kallas alla lägre syndikatmedlemmar som lyder under någon chef. Yakuza åtnjuter syndikatets beskydd och är fruktade av småkriminella och gangbrats.

Tatsu: Gängledarna och gängmedlemmar ingår inte i syndikatets organisation, men de lyder om blockchefen ger en order. De vill helst inte ha med syndikatet att göra och undviker yakuza om de kan.

VERKSAMHETEN

Allt som kan ge stora pengar snabbt lockar syndikaten. De klassiska verksamheterna är knarkhandel, beskydd, häleri, mord, illegal vapenhandel och utpressning. Till den lagliga verksamheten hör prostitution, fastighetsaffärer och börsaffärer. Nedan beskrivs de största verksamhetsgrenarna. De fungerar på samma sätt inom alla syndikat.

KNARKHANDEL

Eftersom korporationerna legaliserar allt tyngre droger när knarkhandeln blir ohanterlig, måste syndikaten framställa allt mer beroendeframkallande, effektiva droger för sin illegala försäljning. Knarkhandeln har blivit en kapplöpning mellan den vita sektorns lagliga droger och den svarta sektorns kemister, som framställer allt vansinnigare och tyngre knark.

Alla syndikat har en specialdivision som ägnar sig åt drogframställning. Där finns kemister och vanliga yakuza anställda. Den håller till i moderna laboratorier i syndikatets hemstad. Därifrån skickas recept på nya droger ut till lokalkontoren.

Naturdroger som baseras på opium eller kokain måste smugglas och förädlas. Syndikat som handlar med naturdroger har chefer och yakuza i Mellanöstern eller Latinamerika som köper upp råvarorna och en kurirorganisation som sköter smugglingen till städerna.

I utkanten av staden, eller i något nedgånget område, finns fabriker som förädlar eller tillverkar knarket. Där arbetar yakuza och kemister. Knarket förs sedan av kurirer ut till grossister i varje stadsdel. Grossisterna har kontakt med distriktschefen, som i sin tur har kontakt med knarkdivisionen i staden.

Under sig har grossisterna en kedja av återförsäljare, från yakuza som sköter knarkhandeln i ett helt block ned till enstaka gatulangare. Beskrivningar av knark och priser finns under Droger.

BESKYDD

Restauranger, butiker, gatuförsäljare, bordeller och nöjesinrättningar i stadens mer nedgångna block betalar beskyddarpengar till syndikatet. Syndikaten har delat upp beskyddet i staden mellan sig och råkar sällan i strid över det. När stridigheter uppstår är det oftast någon liten, lokal brottsorganisation som utmanar syndikatets monopol.

Beskyddet sköts av blockcheferna och deras underlydande. Pengarna samlas in av yakuza som lyder under blockchefen. Deras lön består av provision på beskyddarpengarna. Om någon vägrar att betala är det yakuzas jobb att skrämma in bråkstaken i ledet. De undviker mord om så är möjligt, men om någon i det längsta vägrar att betala statuerar de exempel.

De börjar med att hota den som vägrar betala. Om inte det hjälper förstör de delar av lagret eller verksamheten. Hjälper inte det slår de personen i fråga sönder och samman och hotar hans familj. I sista fall dödar de honom och hans anhöriga.

Delar av beskyddarpengarna går till MetroPol i blocket, för att de ska titta åt ett annat håll. Ungefär 10% av pengarna avsätts för MetroPolchefen. 20% går till yakuza som sköter beskyddet, 20% går till blockchefen och hälften försvinner uppåt i syndikatet. Taxorna nedan är

ungefärliga. De avpassas efter vad affärsinnehavaren har råd att betala. 5% av omsättningen är en normal kostnad.

Taxor för beskydd:

Verksamhet	Kostnad/månad
Liten restaurang/bar	1000 ED
Stor restaurang/bar	1500 ED
Gatustånd	100 ED
Liten butik	250 ED
Stor butik	1000 ED
Ensam prostituerad	200 ED
Bordell	2000 ED
Holograf	500 ED
Liten spelklubb	1000 ED
Kasino	2000 ED

HÄLERI

Syndikaten har inte monopol på handel med stöldgods. Det mesta säljs av frilansande hälare, som betalar beskyddarpengar till syndikatet. Många "lagliga" handlare köper och säljer stöldgods som en del av sin verksamhet. Alla pantbanker och mindre auktionsverk handlar med stöldgods.

Syndikatet äger ett antal auktionsverk och affärer för begagnade varor där stöldgods köps och säljs. I varje stad finns en verksamhetschef som är ansvarig för häleri. Han känner till hälerimarknaden i staden och ser till att syndikatet har en lagom stor del av marknaden för att omsätta varor som de anställda har kommit över och för att hålla kontroll över frilansande intjackare.

Direkt under sig har chefen ett antal exklusiva antikvitetshandlare och elektronikfirmor som köper och säljer extra värdefullt stöldgods.

När en intjackare ska sälja sina varor till syndikatets hälare tar de ut samma provision som en frilansande uppköpare. Ungefär en fjärdedel av varans marknadsvärde är normalt pris. För mycket värdefulla varor får man inte ut lika mycket. De ger ned till 10% av marknadspriset.

MORD, RÅN OCH UTPRESSNING

Mord, rån och utpressning är en specialavdelning som ger stora inkomster till syndikatet. När korporationerna vill ha en illegal tjänst utförd vänder de sig till syndikatets verksamhetschef för mord och utpressning. Han svarar direkt inför stadens VD och arbetar med mycket fria händer. Under sig har han torpeder och pålitliga yakuza, skickliga intjackare och SVOT-styrkor för extra svåra uppdrag.

De som arbetar inom specialavdelningen får provision på sitt arbete och tjänar stora summor pengar. 5% är normal provision på ett jobb. Avdelningen tar på sig uppdrag utifrån mot betalning och utför uppdrag inom syndikatet.

Vanliga uppdrag inom syndikatet är att avrätta golare som sitter i häkte eller på rehab, mord eller kidnappning av ledare i andra syndikat eller organisationer, kidnappning och utpressning av korpar och utplåning av uppstudsiga gäng. När ett distrikt vill ha något särskilt utfört kontaktar de avdelningen.

Avdelningen arbetar i största hemlighet. Chefen är okänd för alla utom sina närmaste. Utomstående tar kontakt med avdelningen genom ett nät av kontaktmän. Yakuza utrustas ofta med kroppsbomber eller andra självmordsredskap så att de inte kan förhöras av polisen.

Avdelningen är ordnad i lokalavdelningar, en för varje stadsdel. Lokalavdelningarna känner inte till varandra i någon större utsträckning. De har liten kontakt med syndikatets andra lokalavdelningar. Nedan anges priser för några tjänster som kan köpas utifrån.

Tjänst	Pris
Mord på korp	40 000 ED
Mord på högt uppsatt korp	100 000 ED
Kidnappning av korp	80 000 ED
Kidnappa uppsatt korp	200 000 ED
Utplåning av gäng	10-30 000 ED
Mord på yakuza	50 000 ED
Mord på uppsatt yakuza	250 000 ED
Stöld av välbevakat föremål	25% av värdet
Mord på välbevakad fånge	100 000 ED

SVARTA MARKNADEN

Förutom knarkhandeln och häleriverksamheten är syndikatet inblandat i handel med alla illegala och smugglade varor som säljs i staden. Störst är handeln med illegal cybernetik, illegal genetik och vapen. Den sköts av distrikten, eller av särskilda chefer om syndikatet har en väldigt stor del i handeln.

Eftersom syndikatet tar ut provision av kurirer som smugglar in varor i staden, har man kontroll över vilka varor som finns i omlopp. Syndikatet äger ett antal företag som handlar i cybernetik och vapen, och som har en svart sida där illegala varor köps och säljs.

LAGLIG VERKSAMHET

Prostitution, pornografi, restaurangverksamhet, spelhallar och nöjesinrättningar är laglig verksamhet som syndikatets bulvaner sysslar

med. Delar av intäkterna redovisas aldrig, utan förs upp i organisationen. De som arbetar inom företagen känner i allmänhet till att de är knutna till syndikatet. De är bundna av samma oskrivna lagar som yakuza, de golar inte och lämnar inte företaget levande om de vet för mycket.

SPIONAGE OCH INFORMATIONSHANDEL

Eftersom korporationernas verksamhet är skyddad från insyn utifrån finns det en stor marknad för informationshandel och spionage. En del syndikat har särskilda avdelningar som sysslar med spionage och informationshandel, andra sköter det inom sina vanliga distrikt.

Syndikatet anställer spioner och informationsbehandlare som kan ta fram och sammanställa information från korporationerna. Den säljs sedan vidare till konkurrenterna. I de större korporationerna ser syndikatet till att ha ett nät av informatörer som tar emot mutor eller är utpressade att lämna information.

Centralt i syndikatet finns en databank där information om korporationer och ledare i staden finns samlad. Den tjänar två syften. Dels ger den pengar vid försäljning, dels tjänar den som livförsäkring när någon nitisk tjänsteman är ute efter att sätta dit syndikatet. Det finns alltid någon komprometterande information som kan användas för att pressa myndigheterna till tystnad.

ROLLPERSONERNA I SYNDIKATET

Rollpersonerna kan anställas inom ett distrikt eller inom någon specialavdelning i syndikatet. Vilken typ av tjänst de kan få beror på vilka färdigheter de har. De kan anlitas som frilansare för något enstaka uppdrag, eller tas upp som yakuza i syndikatet.

Som frilansare får de aldrig reda på någonting om syndikatets verksamhet och kan inte avancera. De gör sitt jobb och får betalt. Som yakuza kan de avancera och få större makt och inkomster, men de är för alltid bundna till syndikatet. Enda vägen ut är i en liksäck.

Syndikatens anställda lever som korpar. De bor i lägenheter som betalas av syndikatet och har tillgång till nästan alla bekvämligheter som vanliga korpar har. Barer, bordeller, spelhallar och arenor, lager för smuggelgods, knarkfabriker och illegala mediafabriker är platser där yakuza och andra syndikatanställda arbetar. De sysslar med bevakning, eliminering, indrivning, kurirverksamhet och försäljning.

Nedan beskrivs arbetsuppgifter, möjligheter att avancera, utrustning och beväpning för olika yrken inom syndikatet.

HÄLARE

Syndikatets hälare har ansvar för uppköp, transport och försäljning av en viss vara. De svarar inför verksamhetschefen för häleri eller inför någon av distriktscheferna. Stora hälare har ansvar för lagerlokaler och butiker.

Utrustning och beväpning: Ingen personlig utrustning. Lätt beväpning som liten k-pist eller automatpistol. Stora hälare har livvakter.

Karriär: De kan avancera upp i specialavdelningen för häleri, eller upp i distriktet. Hälare anställs inte som frilansare.

INSIDER

Insiders samlar information, tvättar pengar och för ut svarta pengar ur någon korporation. De arbetar inom administrationen på sin korporation och träffar i hemlighet en kontaktman för syndikatet som ger order och tar emot information.

Utrustning och beväpning: Ingen personlig utrustning. Lätt beväpning som automatpistol.

Karriär: Syndikatet hjälper dem att avancera inom korporationen, genom att muta och utpressa överordnade.

INTJACKARE

Bara verkligt skickliga intjackare anställs av syndikatet. Distrikten har inga anställda, de anlitar frilansare. Specialavdelningen för mord, rån och utpressning har ett fåtal mycket skickliga inbrottsexperter och spacer-crackers anställda. De anlitas när något extra svårt uppdrag ska genomföras.

Utrustning och beväpning: Ballistisk dräkt eller väst. Elektroniska dyrkar, sprängämnen med tillbehör, larmknäckare, förfalskningsutrustning, falska IBK, falska fingertoppar och näthinnelinser. Laserpistol, lätt, tystad k-pist eller annan lätt beväpning.

Karriär: Intjackare kan nå chefspositioner inom specialavdelningen.

KURIR

Knarkavdelningen, häleriavdelningen och distrikten har kurirer knutna till sig för att sköta transporter av droger, vapen, sprit, slavar och andra tullbelagda varor. De kör i skytteltrafik mellan olika distrikt. Erfarna kurirer kör mellan städerna. De har en kontaktperson inom den avdelning av syndikatet där de arbetar.

Utrustning och beväpning: Cybernetiska fack i kroppen där varor kan gömmas. Specialtillverkade dräkter. Fordon med hemliga fack. I städerna lättdolda rustningar som ballistiska västar. Utanför städerna tyngre rustningar, upp till lätta stridsrustningar. Lättdolda vapen i städer, tunga vapen i skymningszonerna.
Karriär: Kurirer kan avancera upp inom sin avdelning.

LIVVAKT

Alla bossar har livvakter. De finns inom alla avdelningar och på alla platser i syndikatet. Livvakter sköter också andra bevakningsuppdrag, som bevakning av viktiga kurirer eller kidnappningsoffer. De finns alltid i närheten av sina arbetsgivare.

Utrustning och beväpning: Avancerad kommunikationsutrustning. Lättdold skyddsutrustning, typ ballistisk väst. Kortpipiga vapen som lätta k-pistar, laserpistoler och moderna automatpistoler. Vid särskilda operationer utrustas de med tyngre rustningar och vapen.
Karriär: Livvakter kan avancera till säkerhetschefer inom syndikatet.

SYNDIKAT-SVOT

SVOTare arbetar inom specialavdelningen för mord, rån och utpressning. De bor ofta i särskilda logement och lever ett mer inrutat liv än andra yakuza. De används för komplicerade kupper och kidnappningar, attentat, mord och angrepp mot andra syndikat. De arbetar i grupper om sex eller tolv man. I områden där syndikatet kontrollerar hela block fungerar SVOT-styrkorna som militära specialförband.

Utrustning och beväpning: Ballistisk dräkt eller lätt stridsrustning. Militär beväpning, typ laserpistol och laserkarbin. Plexihjälm och visir med nattsikte. Gasmask. 2-6 granater. I en grupp finns någon med tyngre beväpning, som granatgevär eller raketgevär. De färdas i pansarhelikoptrar eller pansarsvävare.
Karriär: SVOTare kan avancera till chefsposition inom sin avdelning.

TORPED

Torpeder är specialister anställda av avdelningen för mord, rån och utpressning. De arbetar mer diskret än SVOTare, ofta ensamma. Torpeder håller sin identitet hemlig och låter sällan andra yakuza få veta vad de sysslar med. De tar sina order direkt från avdelningschefen. De sysslar inte bara med mord, utan också med att "märka" fiender till syndikatet och organisera diskreta kidnappningar.

Utrustning och beväpning: Lätt skyddsutrustning, typ ballistisk väst. Specialvapen som neuronpistoler, bedövningspistoler, disruptorer, gausspistoler, keramiska pistoler, sökpistoler och sökdolkar. Kommunikationsutrustning, elektronisk låsknäckare, elektronisk larmknäckare.
Karriär: De kan avancera inom avdelningen.



YAKUZA

Syndikatanställda utan särskilda färdigheter är i allmänhet anställda av distriktet. De arbetar med allt från indrivning och hot till mord, kurirverksamhet och försäljning av knark och vapen.

Utrustning och beväpning: Lätt skydd, som ballistisk dräkt. Lätta vapen som lätt maskinpistol eller automatpistol.

Karriär: Inom hela syndikatet, i första hand den egna divisionen.

LÖNER

Nedan anges en genomsnittlig månadslön. De flesta har dessutom olika privilegier och bonus på utförda uppdrag.

Position	Lön/mån
Hälare, distrikt	1500 ED
Hälare, specialavd.	2000 ED
Insider	1000 ED (+korplön)
Inbrottsspecialist	3000 ED
Kurir, knarkavd.	2500 ED
Kurir, övriga	2000 ED
Livvakt, VD	5000 ED
Livvakt, lägre chef	2500 ED
SVOT	3000 ED
Torped	2500 ED
Yakuza, centralt	4000 ED
Yakuza, distrikt	2500 ED
Yakuza, specialavd	3000 ED

SKYDD MOT LAGEN

Syndikatet skyddar sina anställda mot lagen och mot andra brottsorganisationer. Vilket skydd yakuza kan vänta sig beror på hur högt upp i hierarkin de befinner sig. Chefer och viktiga personer får de bästa advokaterna och massiva mutor för att ta sig ur klammeri med lagen. Småhandlare kan inte vänta sig samma beskydd.

Styrelsemedlemmar, verkställande direktörer och direktörer för specialdivisioner har i praktiken rättslig immunitet. De kan inte röras av lagen. De har resurser att köpa upp, utpressa eller avrätta alla åklagare och polischefer som kan få för sig att försöka dra dem inför rätta.

Distriktschefer och avdelningschefer i staden har samma skydd som höga lokala korpchefer. De får de bästa advokaterna och hundratusentals eurodollar satsas för att köpa dem fria med mutor och utpressning.

Vanliga yakuza har tillgång till syndikatets egna advokater. En vanlig yakuza får tillgång till mutor motsvarande 10-25.000 eurodollar för att köpa sig fri.

Eftertraktade frilansare som har jobbat länge åt syndikatet får tillgång till advokater, men inga kontanta medel för mutor.

SYNDIKATEN

Vi beskriver sju av de största syndikaten som opererar på jorden. Det finns ytterligare fyra eller fem riktigt stora och ett antal små. Några av syndikaten har redan beskrivits kortfattat i *SVOT* och *Berlin City 2092*. Den här beskrivningen inriktar sig på syndikatens brottsliga verksamhet, anställda och ledare. Det är fakta som bara spelledaren har. De går normalt sett inte att få fram ur några databanker.

RÖDA DRAKENS TRIAD

Triaden, eller triaderna, för det handlar om flera sammanlänkade organisationer, har sitt ursprung i Hong Kong. Därifrån har de spritt sig över Stilla Havet till L.A. City och västerut till Mellanöstern och Europa.

Ursprungligen handlade Röda draken med opium och i viss mån slavar. Under 2000-talet har verksamheten utvidgats till all droghandel. Röda draken konkurrerar med Kartellerna om platsen som världen främsta droghandlare. Slavhandel och handel med vapen och illegal cybernetik är mindre grenar i rörelsen.

Från sitt kontor i Hong Kong styr Heng Sakkara triaden med järnhand. Över sig har han en styrelse där företagsledare från Hong Kong och DaiOsaka ingår. I Hong Kong har triaden mycket goda kontakter med myndigheterna. MetroPols chef Fei Leung sitter i triadens styrelse. I resten av världen är kontakten med polisen sämre.

Inkomster från knarkhandeln används för att starta produktionsanläggningar i Kina och Mongoliet. Rykten i Asien säger att Röda draken är på väg att köpa upp och sanera det strålskadade Tibet och grunda ett eget rike där.

Röda draken anlitar inga frilansare på vägen från knarkfabrik till försäljare. Drogerna tillverkas eller förädlas i triadens fabriker och fraktas av egna kurirer till återförsäljaren, som säljer dem vidare. Organisationen är mycket sluten. Utomstående får aldrig namnet på mer än en kontaktperson, och aldrig på någon högt uppsatt ledare.

Röda draken har inga direktörer i städer utanför Hong Kong. Istället finns ett nät av återförsäljare spritt över hela världen.

Återförsäljarna svarar direkt inför Heng Sakkara och organisationen i Hong Kong. De rekryteras lokalt i städerna där triaden opererar och fostras inom syndikatet, innan de tas upp som fullvärdiga medlemmar.

De flesta av triadens medlemmar föds som "röda drakar". I kineskvarteren världen över finns sedan 100 år tillbaka familjer som är knutna till Röda drakens triad. Därifrån rekryteras de flesta nya medlemmarna. De bildar ett brödraskap som lever och dör tillsammans. De har sällan familjer eller vänner utanför triaden.

Icke-kineser har svårt att bli medlemmar i Röda draken och betraktas med misstro. Bara medlemmar av de gamla familjerna betraktas som "verkliga" röda drakar.

Kraven på lojalitet är hårdare än i andra syndikat. Röda draken har regelrätta invigningsriter, där den nya medlemmen tatueras med en drakklo på vänster axel och svär evig trohet mot triaden och dess ledare. Alla högre ledare bär självmordsplomber eller kroppsbomber.

I gengäld skyddar Röda draken sina medlemmar in i det längsta. Alla, också de lägsta, köps eller plockas ut ur häktet om de åker fast. Dödade medlemmar blir hämnade. Triaden har SVOT-styrkor i alla städer där den opererar. De är kända för sina hårda metoder och utplånar ofta konkurrenter istället för att förhandla.

Straffen för förräderi är mycket grymma. De som har försökt lura triaden ser till att inte fångas levande. Blind lydnad och trohet förväntas av yakuza.

KONCERNFAKTA

Total omsättning 2092: 90 miljarder ED
Omsättning lagliga bolag: 3 miljarder ED
Antal anställda (yakuza): 2 500 000
Firmamärke: Tre drakklor (bärs på vänster axel av yakuza)

Huvudsaklig verksamhet:
Droger: Tillverkning, förädling och distribution i stor skala. Distributionsnät över Asien, Europa och amerikanska västkusten. Främst opiumbaserade droger som odlas i Sydostasien.
Slavar: Handel med slavar till produktion i Asien och till sexindustrin. Distribution över hela världen. Kidnappning och inköpare i alla städer.
Cybernetik: Egen tillverkning och distribution över hela världen.
Vapen: Upphandling genom bulvaner i Sydostasien och vidareförsäljning i hela världen.
Huvudkontor: Hong Kong
Viktiga produktionsanläggningar: Knarkfabriker i Hong Kong, Shanghai, DaiTokyo, Singapore, L.A. City och Beirut. Tillverkning av UAO och illegal cybernetik i Beirut och Hong Kong
Styrelse: Hun Dao, Lee Suyan, Maryam Mitoshi-Lerner, Alexei Baryshnov, Toyo Ichigawa, Joy Si-Feng, Fei Leung
VD Hong Kong: Heng Sakkara
Samarbetspartners: Firman, Blue Velvet
Fiender: Inagawa-kai, Kartellerna
Poliskontakter: Goda i Hong Kong, där Fei Leung är både högsta chef för MetroPol och sitter i Röda drakens styrelse. I resten av världen är de dåliga.

DIVIZIONE SFORZA

Divisionen, som den kallas, är en allsidig maffiaorganisation som sysslar med droghandel, utpressning, vapenhandel, häleri och beskydd. Syndikatet kommer från Milano, en förfallen stad som i det härjade Italien. Dit flyttade södra Italiens organiserade brottslighet när Sicilien och Neapel hamnade i bakvattnet efter de stora krigen.

Ledningen för divisionen utgörs av överhuvudena för de gamla maffiafamiljerna som flyttade upp från Sicilien och Neapel. Var och en av de sju familjerna har en plats i styrelsen. Ordförandeplatsen innehas sedan 20 år tillbaka av ledaren för den spansk-italienska familjen Cantorre. Under Hernando Cantorre har Divisionen utvecklat ett nära samarbete med de latinamerikanska Kartellerna. Sedan 70-talet fungerar Divisionen som återförsäljare för Kartellernas kokainbaserade droger i Europa.

I Milano och Casablanca kontrollerar Divisionen stora delar av den grå sektorn — prostitution, restauranger, nöjesliv, spel och fastigheter. På många håll i slummen betraktas syndikatet som en garant för trygghet och säkerhet. Det skyddar prostituerade och småhandlare mot den korrumperade och våldsamma polisen. Divisionen har starka band till den reformerade katolska kyrkan.

Divisionen står sedan länge i ett motsatsförhållande till polisen. Höga syndikatmedlemmar grips med jämna mellanrum, men släpps i allmänhet i brist på bevis. Undantaget är enstaka medlemmar som har flytt till Latinamerika undan fällande domar.

Syndikatet har sitt starkaste fäste i Medelhavsområdet. Vid försök att expandera norrut har man hamnat i konflikt med lokala franska

småsyndikat och med den mäktiga tyska Firman i Berlin. Divisionen har därför aldrig lyckats etablera sig i norra Europa. Undantaget är Hamburg, där Divisionen har en knarkfabrik som förser Hamburg och Bryssel med varor.

KONCERNFAKTA

Total omsättning 2092: 30 miljarder ED
Omsättning lagliga bolag: 1,4 miljarder ED
Antal anställda (yakuza): 1 000 000
Firmamärke: Ett kors och tre länkade ringar

Huvudsaklig verksamhet:
Knark: Inköp av kokain från Kartellerna, förädling i fabriker i Europa och Nordafrika och försäljning över Europa, Afrika och Mellanöstern
Utpressning: Kidnappningar av uppsatta korpar och myndighetspersoner är mycket vanliga.
Vapen: Tillverkning av illegala vapen och sprängämnen i Casablanca och försäljning i Afrika, Europa och Mellanöstern. Häleri: Smuggling från Mellanöstern till Syd- och Mellaneuropa.
Beskydd: Kontroll över den grå sektorn i Milano och Casablanca.

Huvudkontor: Milano
Viktiga produktionsanläggningar: Knarkfabriker i Milano, Casablanca, Beirut och Hamburg. Vapentillverkning i Casablanca
Styrelse: Hernando Cantorre, Fiadora Oduro, Nico Maria Segundi, Roscoe Barrida, Anastasia Morricone, Benito Farrada, Ahima Mahout
VD: Luigi Sergione
Samarbetspartners: Kartellerna, HIT
Fiender: Firman, Inagawa-kai, Blue Velvet
Poliskontakter: Relativt goda i Milano, men polisen är inte helt köpt.

FIRMAN

Firman är den organiserade brottsligheten i Berlin, med förgreningar in i det forna Ryssland och söderut mot Bryssel och Paris. Firman är det största syndikatet i Europa, helt dominerande i norra Europa.

Hela den svarta sektorn i Berlin är mer eller mindre styrd av Firman. Drogtrafiken och handeln med illegala varor är syndikatet noga med att kontrollera. Blodiga strider har utkämpats mot utomstående syndikat, särskilt Divisionen, som har försökt tränga sig in på den tyska marknaden.

Syndikatet samarbetar med Röda drakens triad i droghandeln. Triadens agenter säljer narkotika till Firman, som distribuerar varorna i Berlin. Det har lett till konflikt med Kartellerna, som försöker etablera sig på marknaden.

Firmans styrelse består av de högsta bossarna för distrikten i Berlin. Syndikatet har ingen övergripande direktör. I andra städer finns distriktschefer som svarar direkt inför styrelsen. Det har gjort att Firman har fått rykte om sig att vara ett öppet och icke-hierarkiskt syndikat. Det är lätt för yakuza att avancera och stämningen är lättsammare än i många andra syndikat.

Det beror delvis på Firmans goda kontakter med polisen i Berlin. Både MetroPol och Hansa InterPol, den största korppolisen, finns representerade inom syndikatet. En stor del av intäkterna går till polisen. Förhållandet mellan syndikat och polis påminner om den ordnade ansvarsfördelning som finns i de japanska städerna.

Firman har också en stor laglig verksamhet. En stor del av Berlins nöjesvärld drivs av firmans dotterföretag. Delar av vinsten går, med myndigheternas goda minne, till syndikatet och brottslig verksamhet.

Syndikatet odlar inget av den mysticism och broderskapskänsla som de asiatiska triaderna och den sydeuropeiska maffian har. Firman är en affärskoncern. Yakuza är anställda, som av säkerhetsskäl inte tillåts lämna sina poster levande, men som inte förväntas svära några mystiska eder eller ingå blodsbrödraskap. Det gör att Firman har lättare än andra syndikat att samarbeta med den vita sektorn.

KONCERNFAKTA

Total omsättning 2092: 60 miljarder ED
Omsättning lagliga bolag: 18 miljarder ED
Antal anställda (yakuza): 1 800 000
Firmamärke: Ett järnkors

Huvudsaklig verksamhet:
Knark: Egen tillverkning i Berlin och förädling av opium som fraktas genom Östeuropa av Röda drakens triad. Monopol på knarkhandeln i Berlin och största marknadsandelen i Bryssel.
Prostitution: Kontrollerar många icke-licenserade prostituerade i Berlin.
Häleri: Kontrollerar största delen av svarta marknaden i Berlin.
Beskydd: Kontrollerar mycket av den grå sektorn i Berlin.
Torpedtjänster: Största försäljaren av torpedtjänster i norra Europa.
Slavhandel: Försäljning av flyktingar till Syd-

europa och Asien. Stor försäljning till asiatiska sexindustrin.

Huvudkontor: Berlin
Viktiga produktionsanläggningar: Knarkfabriker i Berlin och Bryssel
Styrelse: Karmel Sachsfahr, Roger Korsniz, Fredric Broderin, Lenora van der Pretz, Helmut Vandergast, Oberon Malkatras
VD: Nikolas Matterling
Samarbetspartners: Röda drakens triad, HIT
Fiender: Kartellerna, Divisionen
Poliskontakter: Mycket goda i Berlin, bristfälliga i resten av världen

INAGAWA-KAI

Inagawa-kai är DaiTokyos största syndikat, som i vardagslag rätt och slätt kallas Yakuza. Det finns ett 20-tal mindre syndikat i vid sidan av Inagawa-kai, men de har inga internationella förgreningar.

Inagawa-kai är DaiTokyos motsvarighet till den tyska Firman. Syndikatet har goda kontakter med stadens korporationer och med polisen. Det drivs som en affärskoncern, även om kontrollen är hårdare och hierarkin fastare än i den tyska motsvarigheten. Inagawa-kai är en smidig organisation som hellre förhandlar än tar konflikter.

Det har lett till problem med den kinesiska Röda drakens triad, som helst skjuter först och frågar sedan. Inagawa-kai bedriver ett regelrätt utrotningskrig mot triaden. Alla triadmedlemmar som påträffas i DaiTokyo överlämnas till polisen eller skjuts på fläcken. Inagawa-kai har skickat torpeder och SVOT-styrkor till Hong Kong för att klämma åt triaden, med föga framgång.

I DaiTokyo, och viss mån i DaiOsaka, kontrollerar Inagawa-kai den grå och svarta sektorn. Största delen av syndikatets intäkter kommer från grå verksamheter som fastighetsbolag, spelklubbar, prostitution och mediaföretag. Häleri, knarkhandel och annan helt illegal verksamhet hålls på en låg nivå, långt bort från allmän insyn. Det gör att syndikatet kan behålla sina goda kontakter mot polisen och korporationerna.

Styrelsemedlemmarna i Inagawa-kai är högt respekterade samhällsmedborgare. Flera av dem sitter i styrelsen för andra korporationer också. Syndikatets styrelsesammansättning är en offentlig hemlighet. Stadens korporationer har vid en del tillfällen utövat påtryckningar på Inagawa-kai och fått styrelsemedlemmar utbytta.

Syndikatets anställda hämtas från DaiTokyos undre värld. De känns igen på sina tatuerade kroppar, med olika tatueringar för olika grenar inom syndikatet. Icke-japaner har svårt att hävda sig inom Inagawa-kai. Särskilt andra asiater betraktas med misstro. Européer och amerikaner accepteras lättare.

Utanför DaiTokyo sysslar Inagawa-kai nästan helt med illegal verksamhet. Syndikatet köper upp illegal cybernetik och vapen från svarta korpdivisioner i Shanghai och Tokyo och säljer vidare i Mellanöstern och Europa. Stora delar av slavhandeln i Mellanöstern organiseras av Inagawa-kais agenter. De köper upp flyktingar i lägren utanför Teheran och Beirut och transporterar dem till DaiTokyo och DaiOsaka.

Knarkhandeln hålls på en låg nivå i DaiTokyo, där myndigheterna är kritiska till drogmissbruk. Inagawa-kai exporterar största delen av sina droger till övriga Asien och till Amerikas västkust. Det är huvudorsaken till konflikten med Röda drakens triad, som arbetar på samma marknad. Inagawa-kais agenter driver i hemlighet förhandlingar med Firmans företrädare i Berlin om att ersätta Röda draken som huvudleverantör av narkotika till Nordeuropa.

KONCERNFAKTA

Total omsättning 2092: 85 miljarder ED
Omsättning lagliga bolag: 15 miljarder ED
Antal anställda (yakuza): 3 500 000
Firmamärke: En stiliserad trana

Huvudsaklig verksamhet:
Knark: Tillverkning av syntetiska droger och försäljning i Japan. Distribution i Asien och på amerikanska västkusten.
Beskydd: Kontroll över grå marknaden i DaiTokyo och största marknadsandelen i DaiOsaka.
Slavhandel: Stora ägarandelar i sexindustrin, som importerar slavar från fastlandet och Europa.
Häleri: Smuggling mellan de japanska städerna och mellan Japan och fastlandet.
Vapen och cybernetik: En mindre andel av marknaden. Svarta korpdivisioner har största japanska marknadsandelarna.
Mord och utpressning: Stor kidnappningsverksamhet och torpedarbeten över hela Asien.

Huvudkontor: DaiTokyo
Viktiga produktionsanläggningar: Knarkfabriker i DaiTokyo och Shanghai.
Styrelse: Yoshiko Matamura, Kenzu Lee, Toshio Hibakawazi, Akira Mitutoyo, Yoko Sakyo,

Arleene Hackman, Kiro Suzuki
VD: Yushio Ikeda
Samarbetspartners: HIT, Blue Velvet, Kartellerna
Fiender: Divisionen, Röda drakens triad
Poliskontakter: Goda i DaiTokyo och mycket goda i Shanghai

KARTELLERNA

Kartellerna är den största enskilda maktfaktorn i Latinamerika. De kontrollerar handeln med alla kokainbaserade droger och drar in huvuddelen av all utländsk valuta till kontinenten genom drogexporten. Kartellerna har växt fram ur samverkan mellan myndigheter och knarkhandlare under de senaste 100 åren. De startade som exportörer till Nordamerika. När USA kollapsade ekonomiskt började de sälja i stor skala till Asien och Europa.

Kartellerna är en löst sammanhållen organisation som finns i alla Latinamerikas städer, men framför allt på västkusten. Sitt starkaste fäste har de i Cali-Colombia, en sjudande miljonstad som ägs av Kartellerna. I andra stora städer som São Paolo och Brasilia samarbetar de med asiatiska och europeiska koncerner. MetroPol över hela Latinamerika ägs av Kartellerna.

Samarbetet med megakorporationerna i Latinamerika gör att Kartellerna har ovanligt lätt att distribuera sina varor över hela världen. Trots billiga syntetiska alternativ har kokainbaserade droger, efter påtryckningar från Kartellerna, behållit en stor del av marknaden. Megakorporationerna förhandlar med Kartellerna och fastställer kvoter för kokainhandeln, i utbyte mot att fördelaktiga villkor för utländsk industri upprätthålls i Latinamerika. Kartellernas ledning sitter i och kring Cali-Colombia, där drogkungarna regerar över egna små riken och utkämpar interna krig om makten över handeln. Antalet anställda nedan är beräknat på verkliga syndikatmedlemmar. Därutöver förfogar ledningen över många miljoner undersåtar som lyder under Kartellernas lagar.

Hela knarkdistributionen, från odlingarna till förädlingsfabriker, distribution, grossister och gatulangare, ingår i Kartellernas organisation. De har ett nät av distributörer och kontaktmän över hela världen.

Kartellerna anställer yakuza av alla nationaliteter och med olika bakgrund. Enda kravet är att de kan sitt jobb och inte tjallar eller lämnar syndikatet. De flesta av Kartellernas medlemmar i Latinamerika har rekryterats ur slummen eller bland invånarna i Amazonas, den väldiga öken och buskstäpp som täcker största delen av kontinenten.

Utanför Latinamerika rekryteras yakuza bland brats och småkriminella. Gatulangare kan avancera i organisationen och bli grossister och leverantörer. Skickliga kurirer kan få allt större ansvar och tjäna grova pengar.

Kartellerna är kända för att vara hårdhänta och brutala arbetsgivare, men utan den diskriminering som Divisionen, Röda drakens triad och många andra syndikat visar. Rörligheten inom syndikatet är stor. Det är vanligt med blodiga uppgörelser mellan olika grenar. Kartellernas styrelse möbleras om med jämna mellanrum, när något krig har förändrat maktbalansen. Den yakuza som bara vill lita till tur och rå styrka för sin framgång gör klokt i att söka sig hit.

KONCERNFAKTA

Total omsättning 2092: 180 miljarder ED
Omsättning lagliga bolag: 35 miljarder ED
Antal anställda (yakuza): 12 800 000
Firmamärke: En dödskalle och vit blomma

Huvudsaklig verksamhet:
Knark: Kartellerna sysslar nästan uteslutande med knark. Kokain förädlas och säljs vidare över hela världen. Syndikatet har kontroll över en obruten kedja från odlare till gatulangare.
Slavar: Latinamerikas slavhandel och sexindustri är sammanvävd med Kartellens verksamhet.
Vapen och cybernetik: Köps upp i utlandet och distribueras i Amerika av Kartellerna. Liten egen tillverkning.
Beskydd: Kartellerna fungerar som myndighet i de områden de kontrollerar.
Mord och utpressning: Mycket stor verksamhet i Amerika, huvudsakligen för att understödja knarkhandeln.
Huvudkontor: Cali-Colombia
Viktiga produktionsanläggningar: Odlingar och produktionsanläggningar i Cali, São Paolo, Brasilia, Rio, Panama City, Lima och Caracas
Styrelse: Cesar Luis Romero, Francesco Padu, Emmanuel Quinto, Amarella Pacuco, Michael Quitacici, Leonore Herrero, Oberon Cortez
VD: Alberto Fadagi
Samarbetspartners: Divisionerna, Blue Velvet
Fiender: Firman, Röda drakens triad, HIT
Poliskontakter: Total kontroll i Cali-Colombia

HIT (HOMICIDE INTERNATIONAL ET TORPILLAGE)

HIT arbetar i det fördolda. Styrelsen och organisationens huvudkontor är hemligheter för de alla flesta, också för dem som samarbetar med HIT. Förkortningen står för "Internationella mord och torpeduppdrag". Syndikatet utför mord, kidnappningar, komplicerade kupper och insiderjobb över hela världen. Det är till hälften ett brottssyndikat, till hälften en militär organisation specialiserad på smutsiga jobb.

Till skillnad från andra syndikat har inte HIT växt fram ur organiserad brottslighet som har samlats under en ledning. Syndikatet är en koncern som bildades i slutet av 70-talet av Marielle Limoge och Jacques Defours, som fortfarande sitter i styrelsen och har kontroll över verksamheten.

Limoge och Defour passade på att köpa upp soldater och materiel efter Katastrofen, när priserna var låga. Under 80- och 90-talet har de utvecklat verksamheten till en megakorporation specialiserad på mord och kidnappningar. De har hela tiden sett till att skaffa det senaste i teknik och utbildning. HIT:s SVOT-styrkor har den senaste utrustningen. Syndikatet investerade tidigt i särskilda stridsreplikanter och har stora arsenaler av biologiska, kemiska och termonukleära vapen till sitt förfogande.

HIT tar uppdrag utifrån och utför egna operationer. Uppdragen kan variera från enstaka, svårgenomförda mord till regelrätta militära operationer med stora SVOT-styrkor inblandade. Vid enstaka tillfällen har syndikatet hyrt ut sina styrkor till polisen. Det var HIT-styrkor som hämtade ut maffialedaren Rico Moradene från hans gömställe inne i Nissan-Massais högkvarter i Dakar 2088.

Syndikatets egna operationer består framför allt av kidnappningar och vapenhandel. HIT har filer på högt uppsatta korpar över hela världen och genomför löpande kidnappningar mot höga lösensummor. I allmänhet får organisationen vad den begär. Få militära styrkor har resurser att frita en fånge hos HIT. Vapenhandeln pågår i Mellanöstern och Afrika, där HIT förmedlar stora köp av illegala vapen.

Att syndikatet får fortsätta ostört, trots kidnappningar och mord, beror på att korporationerna tycker sig behöva en kunnig mordorganisation. De som har motsatt sig HIT:s existens har i allmänhet blivit mördade, oavsett hur välbevakade de har varit, så få korpledare yttrar sig för att polisen ska inleda något öppet krig mot organisationen.

HIT anställer bara proffs. De flesta inom syndikatet är krigsveteraner, före detta poliser eller säkerhetsspecialister. Vanliga gatubrats göre sig icke besvär. Syndikatets kommandostruktur är komplicerad och gjord för att förhindra all insyn upp mot ledningen. Anställda känner bara till sina närmaste överordnade och kolleger. Minsta antydan till förräderi straffas omedelbart med döden.

KONCERNFAKTA

Total omsättning 2092: 80 miljarder ED
Omsättning lagliga bolag: 15 miljarder ED
Antal anställda (yakuza): 456 000
Firmamärke: Initialerna HIT

Huvudsaklig verksamhet:
Mord: HIT:s huvudsakliga verksamhet. HIT är känd som det mest pålitliga torpedsyndikatet i världen. Anlitas av korporationer och andra syndikat för svåra jobb.
Kupper: Svåra rån, kidnappningar och stöldkupper utförs på beställning.
Utpressning: HIT är det enda syndikat som har specialiserat sig på organiserad kidnappning världen över. Syndikatet har flerårsplaner där kidnappningar för framtiden planeras.
Vapen och cybernetik: Förmedling av stora partier illegala vapen. HIT hör till de största förmedlarna av biovapen och kärnvapen.

Huvudkontor: Paris
Viktiga produktionsanläggningar: Delägare i vapenindustri i Marseille och Beirut
Styrelse: Marielle Limoge, Jacques Defours, Hamadi Khasour, Lily Parsan-Seclou, Stephan Nimou, Roderique Freemason, Albrecht Müller
VD: Nicolette Ashari
Samarbetspartners: Inagawa-kai, Firman, Divisionen
Fiender: Kartellerna
Poliskontakter: Medelgoda. Mycket goda korporationskontakter på hög nivå.

BLUE VELVET

Blue Velvet är världens största illegala producent av pornografi och förmedlare av illegal prostitution och sexmord. Syndikatet har hållit sig på sexmarknaden, och konkurrerar därför inte med andra brottsorganisationer. Undantaget är Berlin och Paris, där Blue Velvet har tagit sig in på drogmarknaden och försöker ta över stora delar av beskyddet på prostitutionssidan.



Det har retat Firman och Divisionen, som tar in mycket av sina inkomster från beskydd.

De mer ljusskygga delarna av Blue Velvets verksamhet — barnprostitution, sexmord, speciella sexreplikanter och liknande har dessutom retat Divisionens katolska moralister. Delar av Milanos yakuza leder ett regelrätt utrotningskrig mot Blue Velvet. Ett tusental prostituerade sexreplikanter och deras kunder har mördats i räder mot bordeller i Milano och Marseille.

Liksom HIT är Blue Velvet en utpräglad affärsorganisation. Ledningen består av korpar från Bryssel och Paris. Flera av dem har styrelseuppdrag i andra europeiska koncerner. Men Blue Velvet är ingen helt underjordisk organisation. Styrelsen är till hälften officiell. Halva verksamheten består av lagliga bordeller och pornografi.

Andra hälften av inkomsterna kommer från den ljusskygga verksamheten, framför allt slavhandeln mellan Latinamerika, Europa och Asien. Blue Velvet köper upp slavar utanför städerna eller i slummen. De säljs till privatpersoner eller bordeller och lever sällan längre än några månader. Många köps upp för att sexmördas omgående.

Syndikatet har verksamhet över hela världen. Slavhandeln är internationell och många av syndikatets illegala multisensefilmer spelas in i ekonomiska frizoner som Shanghai och Sao Paolo.

Yakuza som arbetar för Blue Velvet är illa sedda av andra kriminella. På rehabanläggningar blir de i allmänhet inte särskilt långlivade. Det har förmodligen gjort att syndikatets anställda ännu mer brutala och cyniska än vad de annars skulle vara. Hur som helst är Blue Velvets yakuza kända för att helt sakna mänskliga känslor. De rekryteras i slummen eller från barnhem. Påfallande många är kosacker.

KONCERNFAKTA

Total omsättning 2092: 55 miljarder ED
Omsättning lagliga bolag: 25 miljarder ED
Antal anställda (yakuza): 780 000
Firmamärke: En naken kvinnokropp

Huvudsaklig verksamhet:
Media/Pornografi: En stor del av verksamheten, som är laglig eller halvt laglig. Blue velvet har största delen av multisensemarknaden i Europa på porr.
Prostitution: En del andelar på den lagliga sexmarknaden, men framför allt barnprostitution, handel med sexslavar och sexmord.
Knark: En mindre andel av marknaden, framför allt syntetiska droger.
Beskydd: Stor beskyddarverksamhet för prostituerade.
Utpressning: Stor verksamhet med utpressning av uppsatta sexkunder.
Huvudkontor: Bryssel
Viktiga produktionsanläggningar: Mediaproduktion i Berlin, Bryssel, Cali-Colombia, Dakar och Shanghai
Styrelse: Francesco Martens, Karolyn Feierbohm, Charles Dhagert, Miryam Ihmeni, Roland Fried, Helmut Trossel, Uwe Marout
VD: Armand Lefousse
Samarbetspartners: Röda drakens triad, Inagawa-kai, Kartellerna
Fiender: HIT, Firman, Divisionen
Poliskontakter: Goda i Bryssel och Hamburg, sämre i Berlin och Paris

SVARTA KORP-DIVISIONER

Den svarta sektorn är inte helt avskuren från den lagliga ekonomin. Megakorporationerna har sina egna illegala organisationer, de svarta korpdivisionerna. De sköter sådan verksamhet som korporationen inte kan erkänna öppet att den sysslar med, men ändå tycker sig behöva. Ofta sköter svarta divisioner kontakter mellan moderbolaget och dotterbolag i ekonomiska frizoner, där extremt smutsig affärsverksamhet pågår.

Också lagliga verksamheter som intern prostitution, handel med halvlagliga droger och utrensningar bland slumbrats som stör affärsverksamheten sköts av svarta divisioner. PR-kontoren ser ogärna att korporationerna sysslar öppet med sådant, det kan leda till mediaskandaler och börsfall.

De största megabolagens svarta divisioner har verksamhet över hela världen och fungerar som andra koncerner. Särskilt vapenindustrin och mediaindustrin har stora svarta divisioner som sysslar med illegal vapenhandel och pornografi.

Svarta divisioner sköter kontakten mellan megakorporationerna och brottssyndikaten. I de fall där korporationer är delägare i syndikat tvättas de svarta pengarna i en svart division innan de förs in i korporationen.

Yakuza i svarta korpdivisioner betraktas som ett mellanting mellan korpar och kriminella. Syndikatens yakuza betraktar dem med misstro, eftersom de anses ha alltför nära kontakter med polisen. Vanliga korpar ser på dem som brottslingar och vill inte ha med dem att göra. Själva ser de sig som bättre än vanliga yakuza och kriminella. Ofta förnekar de fullständigt att de sysslar med brottslighet och hävdar att de är vanliga affärsmän.

De svarta divisionerna har samma typ av anställda som syndikaten — torpeder, kurirer, hälare och vanliga yakuza. De rekryterar sina yakuza bland säkerhetsvakter och poliser som har gjort sig omöjliga och fått sparken, och bland korpar som har kommit i onåd eller begått något brott som gör att de inte kan fortsätta öppet inom korporationen. Nästan alla drömmer om att "komma tillbaka" in i den vita sektorn. De tycker sig vara förvisade ut i den kriminella djungeln och betraktar alla andra brottslingar med yttersta förakt.

Trots att de har megakorporationerna i ryggen, har inte de svarta divisionerna samma resurser som syndikaten för att skydda sina anställda. Korporationerna vill inte kännas vid sina svarta divisioner och riskerar inte sitt rykte genom att hjälpa yakuza. De offrar hellre en anställd än att avslöjas som kriminella. Trots det har divisionernas yakuza bättre skydd än frilansare och anställda i småorganisationer.

Svarta divisioner har ingen egen styrelse, bara en verkställande direktör som svarar inför ägarkorporationens styrelse. Kontakterna mellan korporationen och den svarta divisionen sköts i yttersta hemlighet genom bulvaner. Den "vita" styrelsen riskerar inte sitt rykte genom att personligen träffa direktören för den svarta divisionen. Ofta finns en speciell kontaktperson som förnedlar direktiv från styrelsen till divisionsdirektören.

VERKSAMHETEN

Svarta divisioner sysslar i stort sett med samma verksamhet som syndikaten. Enda undantaget är beskydd, som de sällan befattar sig med. De äger halvillegala klubbar, bordeller, spelhallar och hälericentraler som betjänar den egna korporationen. De sköter distributionen av illegala varor som vapen, droger och cybernetik till korporationen. När någon anställd eller frilansare ska mördas eller märkas anlitar korporationen i allmänhet sin svarta division, hellre än att gå utanför det egna bolaget och riskera upptäckt.

De svarta divisionerna tjänar inte som inkomstkällor för megakorporationer. Tvärtom är ägarna mycket tveksamma till att slussa in alltför mycket svarta pengar i korporationen,

det är riskabelt. De svarta divisionerna är till för att skaffa fram varor och tjänster på ett diskret sätt, när kontakter med den helt svarta sektorn skulle kunna upptäckas och skada korporationen.

SVARTA HANSAN

I norra Europa är Svarta Hansan den största svarta korpdivisionen. Den sköter svart och halvlaglig verksamhet för Hansan, Berlins centralkartell. Svarta Hansan är noga med att inte råka i öppen konflikt med Berlins största syndikat, Firman. Korpdivisionen sysslar bara med verksamhet som rör den egna korporationen. I droghandel, vapendistribution och slavhandel samarbetar Svarta Hansan med Firman.

Svarta Hansan är en synnerligen diskret organisation inom själva Berlin. Verkställande direktör Fredrika Boorman får sina direktiv genom en hemlig kontaktperson inom Hansan. Penningtransaktioner mellan Hansan och den svarta divisionen sker i yttersta hemlighet. Organisationen har sitt huvudkontor i Freizone Ost, en ekonomisk frizon utanför Berlin.

Utanför själva staden fungerar Svarta Hansan som en vanlig brottsorganisation. I Beirut och Istanbul är den känd för att bedriva ovanligt hänsynslös droghandel och flera industrier för biologiska och kemiska vapen i skymningslanden är kopplade till organisationen.

Svarta Hansan rekryterar sina yakuza från kriminella Hansakorpar och MetroPoliser.

FUSILLER NOIR

Vapentillverkaren Fusiller betraktas av många som en suspekt korporation också i sin lagliga skepnad. Fusiller Noir är en hänsynslös militärkorporation som tillverkar och säljer alla typer av stridsreplikanter, biostridsmedel och kärnvapen. Dessutom köper divisionen upp varor och tjänster på svarta marknaden för det lagliga Fusillers räkning.

Fusiller Noir håller till utanför Paris och har produktionsanläggningar överallt i skymningslanden i Europa. Organisationen är känd för att fungera som en illegal torpedorganisation riktad mot Fusillers konkurrenter. De 400 stridsreplikanter som tog sig in på Müller-Rieslings distriktskontor i Bryssel och dödade 1700 anställda innan de förintades med kroppsbomber, tros varit skickade av Fusiller Noir. Inga spår till det lagliga Fusiller kunde säkras.

Den genetiska forskning som pågår i Fusiller Noirs replikantlaboratorier är av sådant slag att den skrämmer också de mest förhärdade genetiker. Flera okontrollerbara biostridsmedel som sprider sig som pesten i Europas skymningszoner tros vara förrymda från provanläggningarna.

MITOSHIS SKUGGDIVISION

Mitoshis svarta division, "Skuggdivisionen", är den största i Asien. Den har sitt huvudkontor i Tokyo Central och fungerar mer öppet än andra svarta korpdivisioner. Mitoshi erkänner öppet att organisationen finns för att sköta verksamhet som inte passar sig för en anständig megakorporation. I Shanghai och skymningszonerna sköts mycket av Mitoshis verksamhet genom Skuggdivisionen.

I Europa är den framför allt känd för att köpa upp sexslavar och sälja illegala vapen och droger tillverkade i Asien. Skuggdivisionen konkurrerar på samma marknad som Inagawa-kai och andra asiatiska syndikat, vilket har lett till otaliga konflikter. Men divisionen ägnar sig framför allt åt att förse Mitoshi med varor och tjänster från den svarta sektorn. Divisionen har ett nära samarbete med Blue Velvet och den tyska Firman.



FRILANSARE

Frilansare är alla som inte är knutna till något syndikat eller något större gäng. De försörjer sig på enstaka uppdrag, eller på egen hand med rån, inbrott, beskydd eller utpressning. Frilansare som tjänar grova pengar på egen hand kan sällan hålla sig undan från syndikaten och gängen, som vill ha del av vinsten. Att bedriva beskyddarverksamhet, koppleri eller syssla med häleri på egen hand är livsfarligt. Det har många frilansare och småorganisationer upptäckt när syndikatet har utplånat dem för att statuera exempel.

För att undvika sådana konflikter väljer de flesta frilansare att utföra uppdrag för syndikaten eller andra mäktiga organisationer. Det är ändå där de stora pengarna finns. Specialiserade frilansare, som inbrottsexperter, mördare och cybercrackers, tolereras av syndikaten om de själva kan dra nytta av expertisen.

Frilansare är i allmänhet ensamvargar, eller små grupper som håller tyst utåt. Det är enda sättet att undgå upptäckt, när man inte har någon mäktig beskyddare som kan hålla polisens avlyssning och spårhundar på avstånd.

Nedan anges ersättningen för olika typer av frilansuppdrag. Observera att en frilansare aldrig får lika mycket pengar som om ett syndikat hade utfört uppdraget. Uppdragsgivaren kan vara ett syndikat, en privatperson, en korporation eller någon annan organisation.

Några vanliga utgifter som kan drabba en frilansare finns också med. Skyddade gömställen och eventuellt ett byte av personlighet är sådant som måste betalas ur egen ficka om man är frilans. Samtliga tjänster har naturligtvis C i åtkomlighet. Kostnaden för mutor finns i avsnittet Poliskorruption och mutor.

Uppdrag	**ersättning**
Mord på korp	20 000 ED
Mord på högt uppsatt korp	50 000 ED
Kidnappning av korp	40 000 ED
Kidnappning av uppsatt korp	100 000 ED
Utplåning av gäng	10-20 000 ED
Mord på yakuza	50 000 ED
Mord på uppsatt yakuza	150 000 ED
Mord på välbevakad fånge	50 000 ED
Terroristattentat	20-100000ED
Bevakning av korp/yakuza	150 ED/dag
Bevakning av höjdare	300 ED/dag
Smuggling inom stad	5% av värdet
Smuggling mellan städer	15% av värdet
Stöld av välbevakat föremål	15% av värdet
Försäljning av stöldgods	25% av värdet

Tjänst	**kostnad**
Säkert gömställe	250-1000 ED/dygn*
Nytt IBK-kort	75 000 ED
Raderas ur alla register	50 000 ED
Nya retina och fingeravtryck	15 000 ED
Plastikoperation	12-50 000 ED
Förändrad DNA/RNA	10 000 ED**
Hjälp att fly sektor	250-10 000 ED
Hjälp att fly stad	10000-100000ED

** beroende på hur eftersökt man är*
*** droger + behandling*

AGENTER

Eftersom frilansare har svårt att hävda sig i förhandlingarna med syndikat och korporationer, anlitar de ofta agenter. Agenten är en diskret uppdragsförmedlare som tar in anbud och förhandlar för frilansarens räkning. I normala fall tar agenten 10% av intäkterna i provision för sitt arbete. Trots det lönar det sig att ha en agent. De är professionella förhandlare och har goda kontakter inom den svarta sektorn.

Små agenter har ett stall med 5-10 frilansare som de arbetar för. De stora agenterna är riktiga företag med 100-tals frilansare och kontaktnät över hela världen. En del frilansare har en fast agent, som bevakar deras intressen och skaffar jobb åt dem. Andra söker upp en agent när de behöver ett uppdrag. De säger vilken typ av uppdrag de kan tänka sig och agenten kontrollerar om det finns något sådant på marknaden.

En del agenter är knutna till en viss gren inom den svarta sektorn. Kuriragenter förmedlar till exempel kuriruppdrag mellan köpare och säljare. De har överblick över hela smugglingsmarknaden och vet vilka uppdrag som finns. "Couriers" är en internationell kedja av kuriragenter som förmedlar uppdrag över hela världen.

Agenterna är rädda om sitt rykte. Efter omfattande polisinfiltration av kuriragenter i början av 80-talet kontrolleras alla agenter och deras kunder noga.

SMUGGLING OCH KURIRER

En stor del av de varor som omsätts i den svarta sektorn smugglas mellan olika städer och distrikt. Störst omsättning har droghandeln, där alla leverenser sker med kurirer som smugglar sändningarna från tillverkare till köpare. Men det är inte bara knark som smugglas. Illegala vapen, UAO och illegal cybernetik, flyktingar, slavar och förbjudna livsmedel smugglas också in i städerna.

Smugglingen sköts av kurirer, antingen frilansande eller anställda av syndikaten. De har specialtillverkade fordon, dräkter och cybernetik till sin hjälp.

Smuggelvarorna kan delas in i två grupper — illegala och tullbelagda. Straffen för smuggling av illegala varor är höga, från böter på upp till 10 000 ED till internering eller dödsstraff. Tullbelagda varor beslagtas och smugglaren får betala böter på 1/10 av varornas värde.

Illegala varor: knark, illegala vapen, UAO och illegal cybernetik, flyktingar, slavar, illegal information (vanligen korporationsfientlig)

Tullbelagda varor: Elektronik, läkemedel, vapen, cybernetik, levande varelser, vissa lyxvaror, viss information

GRÄNSERNA

Kurirens jobb är att få varorna över gränsen utan att upptäckas av gränsvakterna. De mest välbetalda kurirerna kör stora partier illegala varor mellan megastäderna. Mindre kurirer sköter handeln mellan distrikt, eller inom distrikt i städerna.

Gränsstationer finns vid infarten till megastäderna. Fram till 90-talet låg de i den skyddszon som avskilde staden från skymningszonen. Den zonen har allt mer försvunnit, och gränsstationerna ligger i utkanten av staden,



längs autostradorna och järnvägen. Gränsvakter patrullerar området mellan staden och skymningszonen för att fånga kurirer, men det är en nästan omöjlig uppgift.

Gränsvakterna runt staden patrullerar i svävare eller helikoptrar. När de ser ett misstänkt fordon går de ned och gör en punktkontroll. De använder robothundar inställda på de vanligaste drogerna och metalldetektorer för att undersöka ett fordon. På de fasta gränsstationerna finns analysutrustning, detektorer och röntgenutrustning.

Inom städerna finns gränsstationer mellan olika distrikt eller stadsdelar. Lagstiftningen kan variera mellan olika stadsdelar. Helt korporationskontrollerade distrikt har ofta en annan lagstiftning än sådana som omfattas av MetroPols lagar. Gränsstationerna finns längs autostradorna och luftbanorna. Kurirer för också in varor i block där vissa varor är illegala, eller där bevakningen är hård.

Den hårdaste gränskontrollen i städerna finns på flygplatserna, på de interurbana helikopterplattorna och i hamnarna. Kontrollen av passagerarflyget sker med hjälp av röntgen, robothundar och metalldetektorer.

KURIRERNA

Kurirerna arbetar ensamma eller i par. Större grupper väcker uppmärksamhet. Högst status har de kurirer som kör i specialbyggda fordon mellan städerna med stora knarkpartier. De får ut upp till 10% av partiets värde på marknaden i ersättning. De är tungt beväpnade och specialfordonen är bepansrade som militärfordon. Kurirer inom staden och de som smugglar mindre knarkpartier på flyget har lägre status och tjänar inte lika mycket. Tabellen visar vilken ersättning en kurir kan vänta sig vid olika typer av leverenser.

KURIRERNAS NÄTVERK

För att skydda sig mot gränspolisen och hålla fraktpriserna uppe har kurirerna bildat informella nätverk över hela världen. De som färdas genom skymningslanden har fasta mötesplatser där de stannar för att övernatta och träffas. Där utbyts information om nya gränsstationer, lagstiftning, priser på drogmarknaden, förhållanden inom olika syndikat och annat som rör yrkeskåren.

Om något syndikat sänker ersättningen för sina kurirer mer än andra går kontaktnätet in och utövar påtryckningar. Kurirer inom nätverket hjälper varandra att skaffa fram reservdelar till fordon och undviker att angripa varandra ute i "the wilds" som de kallar skymningslanden. Också kurirer som arbetar för olika syndikat känner större lojalitet mot andra kurirer än mot sina uppdragsgivare.

Nätverken fungerar framför allt för kurirer som kör genom skymningslanden. De som arbetar i städerna är närmare knutna till syndikaten och samarbetar inte lika mycket.

ERSÄTTNING TILL KURIRER

Vara	**färdväg**	**ersättning**
Knark, ill. vapen	mellan städer	10% av partiets värde
& ill. cybernetik	från skymningszon	5% av partiets värde
	mellan distrikt	2% av partiets värde
	in i block	1% av partiets värde
UAO-cybernetik	mellan städer	5% av partiets värde
	mellan distrikt	2% av partiets värde
	in i block	1% av partiets värde
Flyktingar	mellan städer	20 000 ED
	från skymningszon	10 000 ED
	mellan distrikt	5 000 ED
Slavar	mellan städer	5 000 ED/person
	från skymningszon	3 000 ED/person
Förbjudna livsmedel	från skymningszon	1 ED/kg
Elektronik	mellan städer	2% av partiets värde
Läkemedel	mellan städer	2% av partiets värde
	till skymningszon	3% av partiets värde
Vapen &	mellan städer	5% av partiets värde
cybernetik	till skymningszon	3% av partiets värde

TERRORISM

Terroristerna hör inte riktigt till den svarta sektorn. De är inga affärsmän, utan politiker eller fanatiska dårar med våld som arbetsmetod. Många av dem är dessutom köpta av polisen, vilket får syndikaten att dra öronen åt sig.

Varje stad har sina lokala terrorister. I allmänhet finns det några olika typer — ekoterrorister som spränger miljöfarlig industri, nonkorporativister som mördar uppsatta korpar, separatister som försöker bilda små politiska enklaver på avgränsade områden, medborgarrättsorganisationer som slåss för individens rättigheter, rasister som mördar alla med visst utseende, motståndare till gentekniken som mördar replikanter, osv.

Eftersom det är ganska omöjligt att uppnå några som helst resultat med militära medel i det korporativistiska, postindustriella samhället av år 2092, kämpar de flesta terroristerna förgäves. Påfallande många existerar för att polisen betalar dem. De är en utmärkt anledning att begära utökade anslag.

De som inte är köpta av polisen består i allmänhet av förvirrade, desperata idealister som betraktar våldet som en slags "sista utväg" för att förverkliga de egna drömmarna. Påfallande många tar livet av sig när de så småningom kommer till insikt om vad de håller på med.

Några betraktar sig som "krigare" och ser som sin uppgift att slåss mot polisen och korparna. De ser det som en seger när de dödar många poliser, även om det inte leder någonstans politiskt. Dit hör också rasister, sexister och motståndare till gentekniken och cybernetiken som har specialiserat sig på att mörda mutanter, replikanter, svarta, vita, asiater, kvinnor, män, kosacker eller någon annan särskild grupp.

De enda terrorister som faktiskt åstadkommer något med sin verksamhet, mer än att utöka polisbudgeten, är de som är köpta av någon megakorporation för att utöva påtryckning på andra korporationer.

Olika terrororganisationer har kort beskrivits i andra moduler till Mutant, och spelledaren kan lätt själv skapa en organisation. Här nöjer vi oss med att beskriva terrorister som finns i alla städer — korpterroristerna, urbanseparatisterna och några stora internationella nätverk.

ORGANISATION

Terrorister organiserar sig slutet i "celler" utan kunskap om den övriga organisationen. Varje cell består av 5-20 personer som samarbetar i olika terrordåd. Cellens ledare får sina order uppifrån, från ledaren för en överordnad cell. I stora terrororganisationer finns flera lager av celler på varandra, innan man når toppskiktet där en handfull människor vet hur organisationen ser ut och hur stor den är.

De lägsta cellerna, fotfolket, betraktas som förbrukningsvara av ledningen och sänds ofta ut på självmordsuppdrag. De som klarar sig kan flyttas upp till mellanskiktet i organisationen, mellan ledningen och fotfolket. Där får de delta i planering och får större inblick i vad organisationen egentligen sysslar med.

Livet i organisationen är inrutat. All kontakt med omvärlden begränsas för att hindra risken att information om rörelsen sprids. Cellmedlemmarna umgås bara med varandra. I de äldsta terroristorganisationerna, som internationella Gröna Armén, har det lett till flera generationer av terrorister som är födda och uppväxta inom organisationen.

Terrororganisationer anlitar ogärna frilansare, av rädsla för infiltratörer. Däremot kan de ta uppdrag från korporationer och syndikat, så länge de inte strider mot den egna organisationens ideologi. Några lokala terrororganisationer, som TBA i Transylvanien, har förvandlats till mer ordinära brottsorganisationer på det sättet.

ROLLPERSONERNA I TERRORISTORGANISATIONEN

Terrorister är inte helt lätta att komma i kontakt med. Bästa sättet är att uppsöka kaféer eller klubbar där man vet att folk med åsikter som liknar terroristernas håller till. Därifrån kan man via kontakter få träffa personer från operativa grupper.

Den som söker sig till en terroristorganisation kontrolleras först noga, innan han får träffa fler än en eller två av organisationens medlemmar. Han får vara med på ett par uppdrag och prövas

på olika sätt. Många organisationer använder förhörsdroger och tortyr för att kontrollera att aspiranten inte är en infiltratör.

När han har bedömts som pålitlig, och organisationens högsta ledning har accepterat honom, presenteras han för medlemmarna i en cell. Ofta får han bosätta sig tillsammans med några andra cellmedlemmar, som kontrollerar hur han sköter sig och undervisar honom i organisationens ideologi och metoder. Han hindras från att träffa gamla vänner och släktingar. Alla band bakåt ska klippas av.

Det är inte förrän han lyckas bli ledare för sin cell som han träffar några andra i organisationen. Då får han en kontaktman från en cell ett steg högre upp i hierarkin. Om han sköter sig kan han flyttas upp ett steg, till en högre stående cell. Först när han har utmärkt sig som obrottsligt lojal kan han få en inblick i organisationens verkliga syften och verksamhet.

Nyblivna terrorister tjänar inte särskilt mycket på sin verksamhet. Alla inkomster fortsätter upp i organisationen. Den som lyckas ta sig upp i ledningen kan däremot tjäna stora pengar. Ledarna för de stora terroristorganisationerna är mångmiljonärer.

KORPTERRORISTER

Korpterroristerna är varken köpta av polisen eller förvirrade fanatiker. De är en slags specialstyrkor ägda av megakorporationerna eller av svarta korpdivisioner. Korpterrorister är professionella sabotörer som ägnar sig åt att förstöra affärerna för konkurrenter till den egna korporationen. Det kan innebära allt från att förstöra varulager till att mörda 1000-tals anställda, terrorisera anställda så att de inte längre vågar jobba kvar eller förgifta konkurrentens varor så att konsumenterna inte vågar köpa dem.

Korpterroristerna maskerar alltid sin verksamhet så att de utåt sett tycks vara vanliga, vansinniga terrorister. Ofta opererar de i en annan stad än den de kommer ifrån, för att dölja alla spår bakåt till sin korporation.

Bara ledningen för terrororganisationen känner till vilken korporation som betalar dem. De lägsta hantlangarna vet inte ens att de är korpterrorister, utan slåss av ideologiska skäl. Högre upp i hierarkin känner terroristerna till att de slåss för en korporation, men inte vilken.

Under 90-talet har korpterrorister blivit allt vanligare. Korporationerna har kommit underfund med att det är billigare att slå ut konkurrenterna med våld än att satsa stora pengar på reklamkampanjer som kan misslyckas.

Korpterroristerna värvar sina medlemmar på samma sätt som vanliga terrororganisationer. Först sedan de bevisat sin trohet mot organisationen och begått så svåra brott att de inte längre kan dra sig ur, kan medlemmarna få veta vilka de egentligen arbetar för.

URBANSEPARATISTER

Urbanseparatister finns i alla megastäder. De motsätter sig all beröring mellan megastäder, inflyttning från skymningszonerna till städerna och folkförflyttningar mellan städer. Urbanseparatisterna menar att all brottslighet, alla ekonomiska problem och miljökatastrofer orsakas av kontakten med andra städer och med skymningszonerna. De tror att staden skulle blomstra om den helt skärmades av från omvärlden.

Den villfarelsen får dem att utföra sabotage mot företag från andra städer, mot andra städers medborgare och mot folk som nyligen flyttat in från skymningszonerna. En del urbanseparatister understöds av den egna stadens korporationer för att hålla främmande kapital borta, men de flesta agerar på egen hand. De hör till de starkare terrorgrupperna i varje stad.

INTERNATIONELLA NÄTVERK

De flesta terrorister arbetar lokalt, inom en stad eller ett distrikt. Organisationer med likartad ideologi samarbetar ofta i ett nätverk, utan överordnad ledning. Risken för upptäckt är mindre med en decentraliserad organisation. Organisationerna fungerar som celler. Bara ett fåtal människor har överblick och vet hur hela nätverket ser ut. Vi beskriver de största internationella nätverken.

CYBERKRIGARNA

Cyberkrigarna är ett samlingsnamn för en mängd organisationer med cybernetiskt förstärkta människor. De anser att restriktionerna mot cybernetik är för hårda och att människor utan cybernetik är mindre värda. I korporationernas ledning och högt upp i hierarkierna är det ovanligt med cyberförstärkta människor. Cyberkrigarna accepterar inte att styras av "unwired" eller "icke-förstärkta" som de kallar folk utan cybernetik. De utför terrordåd och

kidnappar höga korpar, som de kopplar fulla med cybernetik tills de får COS-syndrom.

Till cyberkrigarna hör Neumenschliche Front i Berlin, Wired Brits i London, Légion Cybernetique i Paris och Cyberalliansen i Dai Tokyo.

DEMOKRATISKA ALLIANSEN

Samlingsnamnet för olika grupper som motarbetar korporationernas politiska makt och kämpar för demokratiskt styre i världens städer. Demokratiska alliansen omfattar inte bara terroristorganisationer, utan också grupper som arbetar med fredliga medel. Terroristerna finns bland de mest extrema grupperna. Ofta tar de mer sansade medlemmarna av Demokratiska alliansen avstånd från terrorn, i alla fall utåt sett.

Till Demokratiska alliansens terrorgrupper hör Fritänkarna i Berlin, Folkets befrielsearmé i London, Demokratiska förbundet i Prag och Libertarianska fronten i L.A. City.

DNA-FRONTEN

Till DNA-fronten hör grupper som anser att gentekniken är förkastlig, att replikanter är onda och att all påverkan av den "naturliga" mänskliga befruktningen är förkastlig. Bara "naturliga" människor är acceptabla, alla andra ska utrotas, eller åtminstone sluta tillverkas. Terrorgrupper som tillhör DNA-fronten mördar replikanter och förstör gentekniska laboratorier och försäljningsställen för gentypologiserade husdjur och växter. De mest extrema anser att konstgjord befruktning, aborter och konstgjorda livmödrar är av ondo och angriper förlossningskliniker.

Till fronten hör tyska Menschverband, engelska Pure Blood och en hel rad grupper i Mellanöstern, knutna till religiösa sekter.

GRÖNA ARMÉN

Ett samlingsnamn för miljöterrorister och miljörörelser som kämpar med fredliga metoder. Gröna armén spränger miljöfarliga industrier, förgiftar miljöfarliga produkter och dödar företrädare för miljöfarlig produktion. De finns över hela världen och är, tillsammans med Demokratiska alliansen, det nätverk som har starkast förankringar högt uppe i korporationshierarkierna.

Till Gröna armén hör tyska Die Grüne, amerikanska Green Flag och japanska Konsumentmaffian.



VAPEN

MORDVAPEN

De vapen som beskrivs här används inte av stridande styrkor eller vanliga polisstyrkor. De flesta är förbjudna i alla städer. De är antingen lätta att dölja och föra genom en säkerhetskontroll, eller möjliga att använda vid mord. Priset som anges gäller på svarta marknaden. Om rollpersonerna har möjlighet att köpa vapnen legalt halveras priset.

AUTOMATPISTOL MINI-PLASTIC 38

Mini-plastic från Müller-Riesling är ett populärt mordvapen, en lättdold automatpistol tillverkad i plast och keramik. Till skillnad från Mauser-Muertos helkeramiska pistol, kan Mini-plastic användas flera gånger. Dock ökar EV med ett steg för varje gång vapnet används. Mini-plastic klarar sig igenom de flesta moderna kontrollsystem och kan döljas i ett litet hölster vid ankeln eller axeln. Ammunitionen till Mini-plastic är en särskild slags hylslösa 3 mm patroner. De är i allmänhet explosiva.

Vikt: 0,5 kg
Magasin: 10
Längd: 10 cm
Fattning: 1/2 H
Färdighet: Pistol
Kaliber: 3 mm special
STY: 8
Skada: 1T8+1
Räckvidd: 15 m
Omladd: 0
Salva: 10
EV: 1
Pris: 3 500 ED

AUTOMATKARBIN MAU SX CACHE-CACHE

Cache-cache är en specialversion av Mauser-Muertos standardkarbin Mau SX. Den kan plockas isär på några sekunder och förvandlas till fem lättdolda metallstycken. Pipan skruvas isär, så att ingen del är längre än 35 cm. I sönderplockat tillstånd kan Cache-cache döljas i en 35 x 20 x 5 cm stor ask. Vapnet har lite andra värden än grundversionen Mau SX. Magasinet är bara hälften så stort, för att få ned volymen. Den laddas med hylslösa, explosiva kulor.

Vikt: 1,6 kg
Magasin: 50
Längd: 75 cm
Fattning: 2H
Färdighet: Automatvapen
Kaliber: 5 mm
STY: 12
Skada: 3T6
Räckvidd: 300 m
Omladd: 2 SR
Salva: 50
EV: 2
Pris: 35 000 ED

GASAMPULL

Gasampullen göms i en ihålig tand. När den ska användas biter bäraren sönder ampullen och andas ut ett moln av giftgas mot den person som ska dödas. Bäraren kan ha antikroppar mot giftet i kroppen så att han själv överlever, men gasampuller är i vanliga fall självmordsvapen. Mördaren dör själv, och kan inte förhöras. Ampullen är omöjlig att upptäcka annat än vid en obduktion, eller om man misstänker att någon bär en ampull och borrar upp tänderna. Ampullen laddas med ett dödligt gift av styrka 25 eller 30. Mordoffret måste befinna sig inom en meter från mördaren.

Pris inkl. installation: 750 ED

GASPISTOL

Gaspistolen är en specialtillverkad "sprayflaska" fylld av komprimerad gas. När pistolen avfyras skjuts en vätskestråle ut 2+1T3 meter och förgasas. Ett gasmoln bildas runt den eller det som träffas av strålen. Gaspistoler är i allmänhet maskerade till vanliga sprayflaskor för hårspray eller raklödder. De laddas med sömngas eller paralyserande gas, i mer sällsynta fall med dödliga gaser.

Vikt: 0,5 kg

Magasin: 5 gasampuller
Längd: 10 cm
Fattning: 1H
Färdighet: pistol
STY: 2
Skada: Giftstyrka 20
Räckvidd: 2+1T3 meter
Radie: 2 meter
Omladd: 2 SR
Pris: 250 ED

HANDELDKASTARE BEORN MOD. MINI

Beorn är en miniversion av ABBofors handeldkastare Thorild. Den används av yakuza och indrivare som vapen och för att hota motsträviga offer. Den är inte större än en modern maskinpistol, men ger obehagliga brännskador på nära håll och kan användas för att sätta eld på varulager och butiker.

Vikt: 1,7 kg
Magasin: 6
Längd: 25 cm
Fattning: 1/2 H
Färdighet: Pistol
STY: 12
Skada: 5T6
Räckvidd: 6 m
Omladd: 5 SR
Salva: 1
EV: 7
Pris: 12 000 ED

HANDLEDSDOLK

Handledsdolken är ett ledat stålblad som ligger dolt i ett stålarmband. Det utlöses med en spärr i armbandet och springer fram som ett stilettblad från översidan av handleden. Bladet sitter fast i armbandet. Handledsdolkar har ofta behållare för gift som löper inne i bladet. De är svåra att upptäcka vid en vanlig säkerhetskontroll.

Vikt: 0,3 kg
Längd: 15 cm
Fattning: 1H
Färdighet: Kniv
STY: 5
Skada: 1T6
Pris: 20 ED

LASERKARBIN FFA ASSASSIN

Assassin är ett mordvapen tillverkat av en av de stora vapenindustrierna, FFA. Det är en smäcker version av företagets FFA Droit Lourd, som är ett rent militärt vapen. Assassin har en löstagbar pipa och kan monteras ned till ett 60 x 20 cm stort paket. Vapnet används framför allt av prickskyttar.

Vikt: 5 kg
Magasin: 100
Längd: 90 cm
Fattning: 2H
Färdighet: Gevär
STY: 8
Skada: 6T10
Räckvidd: 800 m
Omladd: 0
Salva: —
EV: 1
Pris: 30 000 ED

LÄTT MASKINPISTOL WATCHDOG 50

En liten version av Mauser-Muertos Robocop III. Watchdog laddas med hylslösa patroner, ofta med explosiva kulor. Rustningsbrytande ammunition är också populärt. Vapnet är mindre än en modern automatpistol. De första versionerna hade en svårhanterlig rekyl, men tillverkaren har lyckats lösa det till modell 50. Livvakter och yakuza använder ofta Watchdog, eftersom den lätt kan döljas i ett vanligt axelhölster.

Vikt: 1,1 kg
Magasin: 30
Längd: 15 cm
Fattning: 1/2 H
Färdighet: Automatvapen
Kaliber: 5 mm
STY: 12
Skada: 3T6
Räckvidd: 15 m
Omladd: 0
Salva: 30
EV: 3
Pris: 15 000 ED

MINIPISTOL

Minipistolen är ett finkalibrigt vapen maskerat till något litet föremål, som en handledsdator, en penna eller en elektronisk almanacka. Föremålet döljer en 3 mm automatpistol som laddas med tre hylslösa patroner och avfyras genom ett lätt tryck mot mot en spärr. Om pistolen monteras i en handledsdator går skottet ut över knogarna.

Avancerade modeller har inbyggt lasersikte. Utan lasersikte ger en minipistol –30% på GCL.

Med sikte är GCL –10%. Pistolen måste plockas isär för att man ska inse att det är ett vapen och inte en dator eller penna. Minipistoler kan laddas med alla typer av hylslös ammunition.

Vikt: 0,1 kg
Magasin: 3
Längd: 3 cm
Fattning: 1/2H
Färdighet: Pistol
Kaliber: 3 mm
STY: 5
Skada: 2T6
Räckvidd: 15
Omladd: 0
Salva: 3
EV: 4
Pris: 4 500 ED

MINILASER

Minilasern är, liksom minipistolen, maskerad till handledsdator, penna eller dylikt. Minilasern döljer en laserpistol med låg effekt och kort räckvidd. Den är effektiv som mordvapen, men värdelös som beväpning i öppen strid. Den klumpiga utformningen gör att vapnet ger –20% i GCL.

Vikt: 0,1 kg
Magasin: 10
Längd: 3 cm
Fattning: 1/2H
Färdighet: Pistol
STY: 3
Skada: 3T6
Räckvidd: 10
Omladd: 0
Salva: 10
EV: 3
Pris: 5 500 ED

MONOFILAMENTSNARA

Snaran är en monofiltråd fäst vid två handtag. Den används för lönnmord. Den som har fått en monofiltråd runt halsen är död. Det dröjer kanske några sekunder innan han inser att huvudet inte sitter fast vid halsen längre, men en lätt knuff mot huvudet får det att ramla loss. Ett lyckat anfall bakifrån med monofilamentsnara innebär att motståndaren är död. Angriparens styrka har ingen betydelse, eftersom snaran skär genom halsen.

En fummel innebär att angriparen har lyckats snärja sig själv. Monofilamentsnaror göms ofta i kroppen, som en typ av cybernetik.
Vikt: 0.1 kg
Längd: 0.5 m
Fattning: 2H
Färdighet: speciell
STY: 5
Skada: 8T10
Pris: 25 000 ED

NETPISTOL

Netpistolen laddas med en speciell slags NET-ammunition, som bildar ett klibbigt, segt fångstnät runt det den träffar. Pistolen skjuter ut en projektil som delar upp sig i smala trådar och bildar ett nät runt det som träffas. Nätet är starkare och effektivare än de fångstnät som bildas av vanlig NET-ammunition till varampistoler. Inget SMI-slag kan få loss den som snärjs. Nätet har en STY på 50 som den som snärjs måste övervinna på motståndstabellen för att ta sig loss.

Vikt: 2 kg
Magasin: 10
Längd: 20 cm
Fattning: 1/2H
Färdighet: Pistol
Kaliber: 10 mm
STY: 10
Skada: Nät med STY 50
Räckvidd: 20 meter
Omladd: 0
EV: 0
Pris: 4 000 ED

STÅLGAROTT

Stålgarrotten är en vanlig strypsnara av smidigt, ledat stål med en vass pik som hamnar i nacken. För att göra skada krävs det ett lyckat angrepp där snaran läggs om halsen på motståndaren. Angriparens STY prövas mot motståndarens STY/2. Om angriparen får högst differensvärde gör garotten skada. När garrotten väl har börjat göra skada måste motståndaren lyckas perfekt med ett STY slag för att avbryta garotteringen. När KP når noll svimmar han.

Vikt: 0,1 kg
Längd: 0,5 meter
Fattning: 2H
Färdighet: speciell
STY: 8
Skada: 1T6/SR
Pris: 15 ED

STATUSVAPEN

Vapnen som beskrivs nedan används inte av lönnmördare och yrkesfolk, utan av gangbrats som vill imponera. Det är vapen som yakuza och tatsu går omkring med som statussymboler. De är halvillegala och tas i beslag av polisen vid razzior. Till de här vapnen hör också monofilsvärd, chockbatonger, sökdolkar och neuronpiskor, som beskrivs i Techno 2090.

MONOFILAMENTPISKA

Monofilpiskan är inte, som man kan tro, bara en monofiltråd fäst vid ett handtag. Ett sådant vapen skulle vara livsfarligt för användaren, eftersom tråden skär igenom allting den rör vid. Monofilamenttråden är bara en molekyl tjock och skär genom stål som om det var smör. Monofilpiskan är ett exklusivt högteknologiskt vapen. Handtaget sänder ut elektriska impulser till monofiltråden och får den att röra sig i mjuka cirklar. Elektroniken i handtaget känner av hur användarens kropp rör sig och anpassar piskans rörelser efter det, så man riskerar inte att skada sig själv. Det krävs otur vid en fummel för att man ska skära sönder sig själv. Det anges med EV nedan. (Däremot finns alltid risken att man ska skada sina kamrater, eller andra i närheten. Några sådana hänsyn tar inte vapnets elektronik.)

Vikt: 0,5 kg
Längd: 1,5 meter
Fattning: 1H
Färdighet: Enhandsvapen
STY: 5
Skada: 8T6
Räckvidd: 1,5 meter
EV: 1
Pris: 140 000 ED

MONOFILAMENTSTILETT

Ett smalt blad med monofilamentegg som skjuts ut som en stilett ur ett handtag. Den fungerar som en vanlig dolk, men gör extra skada tack vare eggen som skär genom allt. En fummel med en monofilamentstilett kan bli ödesdiger.

Vikt: 0,2 kg
Längd: 15 cm
Fattning: 1H
Färdighet: Knivar
STY: 6
Skada: 3T6
Pris: 35 000 ED

STÅLPISKA

Stålpiskan är en vanlig piska av ledat stål, vanligen trekantig i genomskärning med sylvassa kanter som skär in i köttet. Den används som tortyrredskap och leksak bland gatugängen och inom syndikaten. En del modeller har utstickande, smala metalldelar och gör 1T8+1 i skada.

Vikt: 3 kg
Längd: 1,5 m
Fattning: 1H
Färdighet: Enhandsvapen
STY: 8
Skada: 1T8
Räckvidd: 1,5 meter
Pris: 30 ED

SPRÄNG-ÄMNEN

Avancerade sprängämnen tillverkas av företag i konstruktionsindustrin, men är belagda med försäljningsrestriktioner. Det är normalt bara militären som har tillgång till militära sprängämnen som PEC och termoplan. Enklare sprängämnen som används inom byggnadsindustrin är lättare att komma över.

Det finns hundratals högexplosiva sprängämnen på marknaden. Till de vanligaste hör nitro-trotyl, PEC, ammopid, tumaran, termoplan och xeron. Av dem är det bara nitro-trotyl som kan antändas av en eldslåga. De andra detonerar först av en riktad tryckvåg från en tändkapsel.

Nitro-trotyl, ammopid och tumaran används vid tillverkning av bomber och sprängranater och som bas i plastiska sprängämnen. PEC och termoplan är specialtillverkade, mycket högexplosiva ämnen som används i specialtillverkade bomber.

Xeron är ett plastiskt sprängämne som bara säljs i form av sprängdeg. Det används i byggnadsindustrin och är lättare än andra sprängämnen att komma över. Det kan bara antändas med särskilda tändkapslar som säljs tillsammans med sprängdegen.

För att använda sprängämnen, bomber och minor krävs färdigheten Sprängteknik. Nedan anges pris och sprängkraft för de vanligaste sprängämnena. Skadan gäller inom tre meters radie. Inom sex meter gör explosionen halv skada.

Sprängämne	Tillverkare	Skada/hg	Pris/hg
Ammopid	Müller	5T6	20 ED
Nitro-trotyl	Nobel-Disney	3T6	15 ED
PEC	Ashanti	6T20	75 ED
Termoplan	Sand-Krüger	10T10	75 ED
Tumaran	Tumac-Berag	10T6	50 ED
Xeron	Mitoshi	3T6	10 ED

TILLBEHÖR TILL SPRÄNG-ÄMNEN

BOMBSKAL

Bombskalet är ett sätt för brottslingar och vapentillverkare att kringgå lagarna för försäljning av militära sprängämnen. Skalet är en behållare av plax eller metall som fylls med sprängämnen och apteras. Det krävs bara enkla tillstånd, till exempel intyg på att materialet krävs för en byggnadsrenovering eller ett gatuarbete, för att köpa ett skal och sprängämnen var för sig. Delarna fogas sedan samman till en bomb. Resultatet blir ett vapen som omfattas av de militära vapenlagarna och ger hårda straff om det påträffas.

Skalet är konstruerat för att skapa bästa tänkbara sprängverkan. Det finns flera bombskal i olika storlekar och av olika typer att välja mellan. Nedan anges de vanligaste. Samtliga skal är avsedda att fyllas med 200 gram nitrotrotyl. Upp till dubbla arean gör de halv skada.

Bombtyp	Skada	Area	Pris
Ljuddämpad*	6T6	3 meter	50 ED
Riktad verkan	12T6	en punkt	50 ED
Splitter	8T6	10 meter	40 ED
Spräng	6T6	3 meter	25 ED

** Bombskalet dämpar smällen från explosionen, så att den inte hörs längre bort än 10 meter, eller genom en normal vägg.*

FJÄRRDETONATOR

Fjärrdetonator används för att utlösa en sprängladdning från ett visst avstånd. I en stad, där byggnader hindrar radiovågor, kan fjärrdetonator bara användas från en punkt med öppen sikt mot den plats där bomben finns placerad. I öppen terräng kan detonatorn användas på upp till tre kilometers avstånd.

Pris: 10 ED

SPRÄNGANALYSATOR

Spränganalysatorn är en dator kombinerad med en serie mätinstrument. Den används för att beräkna vilken sprängkraft och sprängverkan som krävs för att åstadkomma en viss effekt, till exempel ett hål genom en vägg eller för att spränga bort ett lås. Alla tillgängliga data matas in i analysatorn, som sedan ger förslag på lämpliga åtgärder — vilka sprängämnen och i vilka doser, hur en laddning ska apteras osv. Spränganalysatorn ökar procentchansen i Sprängteknik med 25%, eller ger motsvarande 25% Sprängteknik till den som saknar färdigheten.

Pris: 250 ED

TIDSINSTÄLLNING

Två typer av tidsinställning är vanlig — kemisk och elektronisk. Elektronisk används i alla vanliga sammanhang. Det är en vanlig klocka kopplad till tändladdningen för sprängämnet. Kemisk tidsinställning används om man av någon anledning tror att elektronik kan slås ut i området, till exempel genom EMP från en kärnvapenexplosion. Elektroniska ur kan ställas hur långt i förväg som helst. Kemisk tidsinställning är begränsad till en utlösningstid upp till 3 dygn.

Pris: 5-20 ED

TÄNDKAPSEL

Tändkapslar används för att detonera alla typer av sprängämnen. Nitro-trotyl kan antändas genom upphettning. Övriga sprängämnen kan bara förmås att detonera med en tändkapsel, som sänder en kraftig puls genom sprängämnet.

Pris: 2 ED/styck

BOMBER

Bomber och sprängvapen tillverkas sällan av terrorister och brottslingar. De köps på svarta marknaden. Det finns ett stort utbud av färdiga bomber och vapen att välja mellan. Här beskrivs några vanliga typer.

FORDONSBOMB

Fordonsbomber säljs av alla sprängämnestillverkare. Bara de fattigaste terroristerna och gängmedlemmarna riskerar livet genom att tillverka egna istället för att köpa färdiga. Fordons-

bomber tillverkas i metall och laddas med något högexplosivt ämne. De är stora som cigarettpaket.

Bomben monteras på fordonets undersida, under motorblocket. Den kan fjärrstyras, styras av en tidsinställning eller kopplas till fordonets tändning. För att koppla bomben till tändningen måste man bryta sig in i bilen.

Fordonsbomber säljs med instruktioner som visar hur de apteras och kopplas till bilen. De finns i flera storlekar, från "elbilbomber" till "pansarbomber". De utförliga instruktionerna som följer med bomben gör att det bara krävs ett lyckat Fingerfärdighet för att aptera den. Någon med Sprängteknik på 25% eller mer kan inte misslyckas. Värdena nedan gäller en vanlig "personbilsbomb".

Vikt: 250 g
Längd: 10-12 cm
Färdighet: Fingerfärdighet/Sprängteknik
Skada: 20T10
Areaeffekt: 10 meter, halv skada ut till 20 meter
Pris: 100 ED

PRECISIONSBOMB

Precisionsbomben är inget terrorredskap, utan ett inbrottsverktyg. Den används för att spränga upp lås, ståldörrar, fönster och armerade skåp. Den består av en liten dosa fylld med höggradigt sprängmedel, ofta PEC. Bombskalet dämpar explosionen så att den inte hörs utanför rummet där den utförs. Sprängverkan riktas exakt med hjälp av elektroniska mätinstrument och sprängkraften avpassas efter vad som behövs. Färdigheten Sprängteknik krävs för att använda en precisionsbomb.

Vikt: 200 g
Längd: 15 cm
Färdighet: Sprängteknik
Skada: 10T10 — snävt riktad
Areaeffekt: ingen
Pris: 150 ED

TERRORBOMB

Terrorbomben är helt enkelt en mycket kraftig sprängladdning som kan användas för att rasera en vägg eller ett tak i ett block, eller för att förstöra en tunnelbanetunnel. Den har en riktad sprängverkan som gör att den lätt kan förstöra någon typ av byggnadsstruktur. Terrorbomber säljs av sprängämnestillverkarna som "konstruktionsmateriel", trots att man är mycket medveten om att de huvudsakligen används av brottslingar.

Vikt: 2 kg
Längd: 25 cm
Färdighet: Sprängteknik
Skada: 30T20+20
Areaeffekt: 25 meter, halv skada inom 50 meter
Pris: 500 ED

MINOR

Minor används i första hand av militären, men gatugängen har minor för att spärra av det egna området och korporationerna för att skydda sin egendom. Det gör att det är relativt lätt att komma över minor på svarta marknaden.

FORDONSMINA

Fordonsminan tillverkas av plax och kan inte lokaliseras med en metalldetektor. Nitro-trotyl är det vanligaste sprängämnet i fordonsminor, eftersom det är billigt. För att utlösa en fordonsmina krävs ett riktat tryck på 100 kg eller mer rakt uppifrån. Minan kan läggas ned i gatan, så att bara tryckplattan sticker upp över betongen. Minor som har dolts på det sättet är nästan omöjliga att upptäcka.

Vikt: 500 g
Diameter: 25 cm
Skada: 10T20
Areaeffekt: 10 meter
Pris: 100 ED

GASMINA

Gasminan vilar på en fjädrande platta i marken. När den briserar slungas den rakt upp i luften och sprider ett moln av gas omkring sig. Gasen sprids inom en radie på 10 meter och fungerar som en gasgranat. Gasminor laddas i allmänhet med sömngas eller paralyserande gas och används ofta i korporationernas säkerhetssystem. De kan också laddas med nervgas eller andra giftgaser. Gasminor utlöses av trycket från ett fotsteg.

Vikt: 200 g
Diameter: 10 cm
Skada: varierar
Areaeffekt: 10 meter
Pris: 30 ED

TRAMPMINA

Trampminan är en vanlig sprängmina som detonerar om någon kliver på den. I staden är den i allmänhet förklädd till en hoptryckt cocaburk, en ruttnande soirulle eller något annat. Trampminan exploderar rakt upp när någon trampar på den. Områden som länge har skakats av gängkrig eller krig mellan poliser och refugniks är ofta överströdda med maskerade trampminor.

Vikt: 150 g
Diameter: 10 cm
Skada: 6T6
Areaeffekt: 3 meter
Pris: 25 ED

TRUPPMINA

Truppminan fylld med splitter hör till de vanligaste, och mest fruktade, inslagen i gatugängens försvar av det egna området. Truppminan sänks ned i marken och utlöses om någon trampar på en tryckplatta. Då slungas minan upp i luften och briserar. Hundratals små plaxkulor slungas ut i alla riktningar och träffar alla inom 10 meters omkrets.

Vikt: 2 kg
Diameter: 25 cm
Skada: 3T6+10
Areaeffekt: 5 meter
Pris: 50 ED

KÄRNLADDNINGAR

Kärnladdningar av alla typer är totalförbjudna i de flesta städer. Trots det finns mycket avancerade vapensystem i omlopp på svarta marknaden. Alla syndikat ser till att ha kärnvapen till sitt förfogande. De bomber och missiler som beskrivs här finns inte till salu på den vanliga svarta marknaden, men organisationer inom den svarta sektorn kan komma över dem direkt från tillverkarna. Det krävs goda kontakter inom vapenindustrins svarta grenar för att komma över vapnen.

Risken att vanliga rollpersoner ska kunna köpa dem är liten, om de inte har mycket speciella kontakter. Spelledaren gör klokt i att vara försiktig med att placera ut kärnvapen så att rollpersonerna kan använda dem. De är snarare tänkta att fungera som mycket värdefulla föremål som kan vara på drift och som rollpersonerna jagar för att sedan sälja vidare eller använda i terrorsyfte. Reglerna nedan används i extremfall, om någon detonerar ett vapen. Försök inte dela ut vapnen att användas i vanlig strid. Det förvrider styrkeförhållandena i spelet på ett absurt sätt.

Kärnvapen har inte använts sedan Stjärnornas krig, men de är utomordentliga terrorvapen och det är inte ovanligt att syndikat eller terrorgrupper hotar att utlösa kärnladdningar inne i städer.

Den stora tillgången på plutonium och uran under 80- och 90-talet har gjort att priset på kärnladdningar är förhållandevis lågt. Alla vapentillverkare framställer på begäran olika typer av kärnvapen. Begagnade kärnvapen finns i omlopp på svarta marknaden. Det rör sig om laddningar som har hämtats från skrotade vapensystem.

Nedan anges sprängkraft, stråldos och pris för kärnladdningar av olika storlek. En kärnladdning gör tre typer av skada — brännskada, sprängskada (tryckvåg) och strålskada. Alla tre räknas ihop när skada på en enskild människa, ett fordon eller en byggnad ska beräknas. Vid varje sprängladdning anges strålskadan i Sv (sievert). Använd tabellen för strålskador för att beräkna hur stor skada den gör. Färdigheten Sprängteknik krävs för att använda laddningarna.

STRÅLSKADOR

Stråldosen från kärnvapen anges i Sv (sievert) eller mSv (millisievert). I tabellen nedan anges vilken skada initialstrålningen ger, alltså den gammastrålning och neutronstrålning som sprids när bomben briserar. Strålningen som finns kvar efter explosionen beräknas enligt grundreglernas regler för strålning.

Symptomen vid strålsjuka är illamående och kräkningar vid låga stråldoser. Vid högre doser tillstöter diarré, håravfall, fläckar på huden, feber, blödningar, trötthet och hjärtrubbningar. Vid riktigt höga stråldoser får den sjuke nervskador.

Den skadade förlorar FYS enligt tabellen nedan. När FYS når noll är den skadade "död", även om det dröjer flera dagar innan döden verkligen inträder. Tabellen anger hur lång tid det tar för den som har förlorat hela sin FYS att att dö. Bara ultramodern sjukhusvård (för 10 000 ED/dygn) kan rädda den som har förlorat hela sin FYS på grund av initialstrålningen.

Den som inte har förlorat hela sin FYS, återhämtar sig enligt kolumnen Återhämtning. Den som förlorar halva sin FYS eller mer kan inte använda några färdigheter förrän värdet är uppe

över hälften. Den som förlorar 1/4 eller mer kan använda alla färdigheter till halva GCL. Nedsättningen i FYS minskar antalet kroppspoäng och sänker förflyttningsförmågan enligt reglerna.

Alla som har utsatts för en Sv eller mer strålning löper stor risk att drabbas av cancer, även om de klarar den första stråldosen. Slå 1T10 för dem som utsätts för strålningen. Ett resultat på 2-10 anger att de kommer att få cancer inom 1T10 år. Sjukdomsförloppet kan hejdas om de kommer under kvalificerad läkarvård, annars riskerar de att dö.

Sievert	-FYS	Dör	Återhämtn.
0,25	1T3	i allm. inte	1 FYS/dag
0,25-1	1T4	i allm. inte	1 FYS/dag
1-2	1T6	30+3T10 dagar	1FYS/3 dagar
2-4	2T6	30+3T10 dagar	1FYS/vecka
4-6	3T6	20+1T10 dagar	1FYS/mån
6-8	5T6	1T6 dagar	1FYS/mån
10+	10+5T6	1T6 timmar	1FYS/mån

SKYDD MOT STRÅLNING

Kraftiga rustningar skyddar mot strålning. I grundreglerna anges att stridsrustningar minskar skadan från strålning med 15 per timme, och att vakuumdräkter helt skyddar mot strålning. Det gäller bara den relativt låga strålning som finns i ett redan strålskadat område, inte den höga initialstrålningen från en kärnvapenexplosion. Mot den skyddar bara extrema skyddsdräkter. I tabellen nedan anges vilka rustningar som kan ge ett skydd mot strålning och vilket skydd skyddsrum och fordon ger.

Skyddet i rustningarna förutsätter att rustningen är utrustad med ett särskilt strålskyddslager. Det höjer priset med 10%. Bara 1/10 av alla rustningar har strålskyddslager. Mekaniserade attackrustningar, extorustningar och rymddräkter har alltid strålskydd. För övriga rustningar måste rollpersonerna specificera när de köper rustningen att de vill ha en strålskyddad modell. Annars bestämmer spelledaren om de har turen att äga strålskyddade rustningar eller inte. Tabellen anger hur många Sv skyddet absorberar.

Skydd	Abs Sv
Ballistisk rustning	1
Lätt stridsrustning	2
Tung stridsrustning	3
Mekaniserad stridsrustning	4
Lätt attackrustning	3
Tung attackrustning	4
Mekaniserad attackrustning	6
Exto-rustning	8
Rymddräkt	3
1 m jord	8
1 m betong	10
1 dm betong	3
10 cm stål	5
1 cm stål	2

FISSIONSLADDNINGAR

Fissionsbomben är en gammaldags bomb laddad med uran 235 och/eller plutonium. Explosionen orsakas när atomerna klyvs. Effekten av en briserande kärnladdning avgörs av laddningens sprängkraft, som beräknas i kiloton (kt).

Priset för en "rå" kärnladdning, som inte sitter monterad i en missil eller i något vapensystem, beräknas ur laddningens storlek. Nedan anges brännskada, sprängkraft, strålning och pris för kärnladdningar av olika storlek. Skadan för brännskada och sprängkraft läggs samman. Priset gäller på svarta marknaden. Laddningar infogade i vapensystem kan köpas billigare.

Skadan i gäller inom den area som anges i tabellen. Arean är lika med radien ut från explosionscentrum. Inom dubbla det avståndet minskar skadan till 1/10, inom tre gånger arean till 1/100 och inom tio gånger arean till 1/1000. Det gäller både hetta, tryckvåg och strålning.

I praktiken innebär skadan för en 10 kilotons laddning att allt, inklusive metall, inom 500 meter förångas eller smälter. Allt fattar eld inom ett par kilometer. Byggnader slås sönder upp till fem kilometer ut. För en tyngre laddning mångdubblas skadan. I en stad innebär det att blocken närmast explosionscentrum faller samman. Som jämförelse kan nämnas att bomben över Hiroshima var på 20 kiloton.

FÖRKLARING TILL TABELLEN

Laddning: den sprängkraft bomben har

Vikt: vikten på en laddning, inkl. hölje för bomben

Area: Radien ut från explosionscentrum som omfattas av skadan i tabellen. Inom 2 x radien minskar skadan till 1/10. Inom 3 x radien minskar den till 1/100 och inom 10 x radien till 1/1000.

Brännskada: den skada i KP som värmevågen orsakar

Sprängkraft: den skada i KP som tryckvågen orsakar

Strålning: initialstrålning mätt i Sievert (Sv). Strålningen sänker FYS enligt tabellen ovan under "Strålskador".

Pris: laddningens kostnad på svarta marknaden

TABELL FÖR FISSIONSLADDNINGAR

Laddning	Vikt	Area	Brännskada	Sprängkraft	Strålning	Pris
1 kt	0,5 kg	250 m	50+20T20	50+20T20	10 Sv	200 000 ED
10 kt	1 kg	500 m	100+20T20	100+20T20	15 Sv	500 000 ED
50 kt	5 kg	750 m	250+20T20	250+20T20	100 Sv	700 000 ED
200 kt	25 kg	1 km	1000+20T20	1000+20T20	300 Sv	1 milj ED
500 kt	50 kg	2,5 km	10000+20T20	10000+20T20	1000 Sv	1,2 milj ED
1 Mt	100 kg	4 km	50000+20T20	50000+20T20	3000 Sv	1,5 milj ED
10 Mt	500 kg	6 km	150000+20T20	150000+20T20	50 000 Sv	2 milj ED

FISSIONSGRANAT

Små kärnladdningar används av militära förband i långtskjutande granatgevär. Större granatgevär från Müller och Sand-Krüger, som den fasta Paradormodellen, kan laddas med taktiska kärnladdningar. Förutsättningen är att geväret har en räckvidd på minst 2 kilometer och att skytten är skyddad mot hettan och tryckvågen.

Fissionsgranater är konstruerade så att den kvarvarande strålningen efter explosionen är minimerad. Det är alltså relativt ofarligt att röra sig i ett område där fissionsgranater har exploderat. Strålningen ligger bara på några millisievert och ger inga bestående skador.

Müller och Sand-Krüger är själva noga med vilka de levererar till, men mindre vapentillverkare som Jägermeister och Ashanti tillverkar atomgranater till granatgevär och säljer till svarta sektorn. Granaterna säljs i magasin om tio. Små laddningar på ett kiloton är vanligast. Använd tabellen ovan för att avgöra granatens effekt.

Pris: 250 000 ED/10 granater

FISSIONSMISSILER

Bärbara pansarvärnsraketer och andra taktiska missiler utrustade med kärnladdningar är relativt ovanliga, men de förekommer för att slå ut pansar och stora trupper. Inne i städer används de nästan uteslutande av terrorister, som vill träffa sitt mål från långt håll. Fussilard, Mauser-Muerto, Müller och Nagara tillverkar bärbara pansarvärnsraketer med kärnladdningar. Missilerna är tillverkade så att den kvarvarande strålningen är minimerad. Det är inte farligt att röra sig i ett område där små raketer med kärnladdning har exploderat. Mest kända är Fussilards "Hellrazer", en enmansrobot med en styrningsenhet som kan återanvändas. Värdena nedan gäller Hellrazern. Andra missilvapen har liknande värden.

Fussilard Hellrazer
Vikt: 5 kg
Längd: 100 cm
Fattning: 2H
Färdighet: Speciell
STY: 12
Kärnladdning: 1 kt
Skada: 50+20T20 / 50+20T20 / 10 Sv
Area: 250 meter, 1/10 skada inom 500 meter
Räckvidd: 3 km
Pris: 800 000 ED (500 000 ED om styrningsenhet finns)

FISSIONSMINA

Fissionsminor används för att hålla tunga stridsfordon på avstånd. De fungerar precis som vanliga fordonsminor, men är utrustade med en liten kärnladdning på 5 kt. Laddningen är riktad rakt uppåt, så den materiella skadan får en mer begränsad spridning än vid en mindre riktad explosion. Strålningen sprids som vanligt. Den kvarvarande strålningen är minimerad, så det är ofarligt att röra sig i ett område där en mina har briserat.

Vikt: 1,5 kg
Diameter: 25 cm
Skada: 50+20T20 / 50+20T20 / 10 Sv
Areaeffekt: 50 meter, 1/10 av skadan inom 250 m
Pris: 100 000 ED

NEUTRONLADDNINGAR

Neutronladdningar är betydligt vanligare än fissionsladdningar. En neutronladdning, eller "kärnladdning med förstärkt strålverkan" som de också kallas, avger mindre hetta och tryckvåg än en vanlig kärnladdning. Däremot är initialstrålningen mycket stark inom ett begränsat område. Den tränger igenom tjocka skyddsväggar och kan slå ut alla människor inom ett begränsat område. Den kvarvarande strålningen är minimerad, så att man kan röra sig i området där laddningen briserat inom

20+1T20 minuter från explosionen.

I tabellen anges skada från hetta, tryckvåg och strålning. En neutronladdning har ett begränsat verkningsområde. En area anges för varje typ av laddning. Arean är avståndet ut från explosionspunkten, inom vilket vapnet gör full skada. Skadan halveras inom dubbla arean. Utanför dubbla arean gör inte vapnet någon skada.

NEUTRONGRANAT

Neutrongranater fungerar som fissonsgranater, men innehåller en neutronladdning på 1 eller 0,5 kt. Neutrongranater kan användas i samma granatkastare som fissionsgranater.

Pris: 300 000 ED/10 granater

NEUTRONMINA

Neutronminor är vanligare än fissionsminor, eftersom de har en mer riktad sprängkraft. De spränger fordonet som kör över dem och dödar alla inom 25 meters radie.

Vikt: 1,5 kg
Diameter: 25 cm
Skada: 10T20 / 20T20 / 15 Sv
Areaeffekt: 25 meter, 1/2 skadan inom 50 meter
Pris: 125 000 ED

NEUTRONRAKET

Neutronraketer kan användas med större precision än fissionsraketer, eftersom de gör mindre fysisk skada. I gengäld är de dyrare än bärbara fissionsmissiler. Franska Fussilard har specialiserat sig på bärbara neutronraketgevär. Deras återladdningsbara raketgevär "Jean d'Arc" har sålt i stora upplagor. Geväret kan återanvändas, bara den yttre delen av eldröret och själva missilen byts ut.

Jean d'Arc
Vikt: 4 kg
Längd: 100 cm
Fattning: 2H
Färdighet: Speciell
STY: 12
Kärnladdning: 2 kt
Skada: 20T20 / 20T20 / 25 Sv
Area: 50 meter, 1/2 skada inom 100 meter
Omladd: 10 SR
Räckvidd: 3 km
Pris: 1,6 milj ED
Pris/raket: 200 000 ED

TABELL ÖVER NEUTRONLADDNINGAR

Laddning	Vikt	Area	Brännskada	Sprängkraft	Strålning	Pris
1 kt	0,5 kg	50 m	10T20	20T20	15 Sv	400 000 ED
10 kt	1 kg	100 m	20T20	30T20	30 Sv	750 000 ED
50 kt	5 kg	250 m	20+20T20	20+20T20	150 Sv	1 milj ED
200 kt	25 kg	500 m	50+20T20	50+20T20	500 Sv	1,2 milj ED
500 kt	50 kg	750 m	100+20T20	100+20T20	1500 Sv	1,5 milj ED
1 Mt	100 kg	1 km	200+20T20	200+20T20	5000 Sv	1,8 milj ED
10 Mt	500 kg	1 km	250+20T20	250+20T20	100 000 Sv	2 milj ED

GIFTER

Gifter används i flera vapen, som nålpistoler och gasgranater. Mordvapen av olika slag kan också prepareras med gifter. Den kemiska och biologiska industrins framsteg har gjort att antalet effektiva gifter har ökat våldsamt under 2000-talet. Det finns gifter som kan åstadkomma i stort sett vad som helst med människokroppen. Korporationerna och syndikaten tar hela tiden fram nya metoder för att finna och oskadliggöra gifter.

Effekten av alla gifter och gaser som beskrivs nedan kan förhindras med ett motgift, som måste injiceras innan eller precis när giftet börjar verka. Varje gift har sitt eget motgift. Motgifter kostar 20-30 ED för de vanligare gifterna och uppemot 250 ED för ovanliga gifter.

Högt uppsatta korpar som ständigt oroar sig för att bli förgiftade skaffar sig giftkontrollerande bioagenter, mikroorganismer som ligger residenta i blodomloppet och neutraliserar de flesta gifter. En vanlig giftkontrollerande bioagent är Toxivardan, som ger +50 på alla motståndsslag mot gift. Men inte ens bioagenter är något säkert skydd. Många gifter gör stor skada också om motståndsslaget går bra.

Det finns gifter som saknar motgift, men de tillverkas för särskilda tillfällen och används i allmänhet bara en gång vid viktiga mordförsök. De gifter som beskrivs här masstillverkas och säljs öppet eller på svarta marknaden.

Samma gift kan säljas i olika form. Gifter som ska ätas säljs som tabletter, vätska eller pulver. De som måste injiceras säljs i flytande form eller som en pasta som kan smetas på vapen.

FÖRKLARING TILL BESKRIVNINGARNA

Giftstyrka: Giftets styrka, mäts mot FYS på motståndstabellen för den som drabbas

Dos: Hur stor dos som krävs för att ge angiven effekt.

Angreppssätt: Hur giftet verkar, om det måste inandas, ätas, injiceras eller går in genom huden för att ge effekt. Om en gas tränger igenom tyg och rustningar.

Effekt: Symptom hos den som drabbas av giftet och inte klarar att övervinna det på motståndstabellen.

Kostnad: Priset för en giftdos eller gaspatron.

DELAVAN

Ett nervgift som injiceras eller smetas på ett stickvapen. Delavan är populärt eftersom det krävs mycket små doser för att ge kraftig verkan. Det används i nålpistoler, på dolkar, i autoinjektorer och i specialtillverkade mordvapen. Det säljs flytande eller halvflytande.

Giftstyrka: 20
Dos: 5 mg
Lukt och utseende: Brunsvart, frän lukt.
Angreppssätt: Injiceras.
Effekt: Nervsystemet angrips och förstörs inom 1T6 minuter. Gör 8T6 i dödande skada, hälften om man klarar FYS-slaget.
Kostnad: 50 ED

EXARTOL

Ett muskelförlamande gift som ursprungligen utvecklades av läkemedelsindustrin. Det är dödande också i små doser. Exartol säljs i form av tabletter eller på flaska som en färglös vätska.

Giftstyrka: 14
Dos: 20 mg
Lukt och utseende: Utan färg, lukt eller smak.
Angreppssätt: Äts eller dricks. Går ut i blodet.
Effekt: Muskelförlamning. 6T6 dödande skada, hälften om FYS övervinner giftstyrkan.
Kostnad: 35 ED

PARALOX

Ett paralyserande gift med lång verkan, används ofta av kidnappare. Paralox tillverkas av Astradi, ett stort läkemedelsföretag. Det säljs på svarta marknaden i flytande form eller som salva.

Giftstyrka: 12
Dos: 40 mg
Lukt och utseende: Färglöst, svag jorddoft
Angreppssätt: Injiceras och går ut i blodomloppet.
Effekt: Orsakar fullständig paralysering under 24–FYS timmar. Offret är vid medvetande, men kan inte röra sig alls. Om FYS övervinner giftstyrkan halveras SMI och paralyseringen blir inte fullständig.
Kostnad: 15 ED

SOMADIN

Ett effektivt sömnmedel som finns både för förtäring och injicering. Små doser krävs för att söva någon fullständigt.

Giftstyrka: 18
Dos: 30 mg vid förtäring/15 mg vid injicering
Lukt och utseende: Färg- och luktlöst
Angreppssätt: Går ut i blodomloppet och påverkar hjärnan så att offret somnar.
Effekt: Offret somnar och sover i 24–FYS timmar (det är fråga om verklig sömn, inte medvetslöshet). Ingenting kan väcka honom.
Kostnad: 20 ED

TIMOBUTIN

Ett nervgift med fördröjd verkan, som ofta används av mördare. Det kan både intas genom munnen och injiceras.

Giftstyrka: 12
Dos: 20 mg
Lukt och utseende: Färglös, svag järnsmak
Angreppssätt: Giftet går ut i blodet och ligger vilande under 3+1T3 dagar. Därefter angriper det nervsystemet.
Effekt: 6T6 dödande skada efter 3+1T3 dagar. Under "inkubationstiden" har inte offret några symptom, men om han känner till förgiftningen kan han ta motgift och klara sig.
Kostnad: 120 ED

GIFTGASER

Gaser avsedda för granater, gasfällor, gaspistoler och sprayflaskor finns av alla upptänkliga slag. Icke-dödliga varianter är lagliga. Alla dödliga gaser är belagda med försäljningsrestriktioner och har åtkomlighet C.

Gas köps i färdiga patroner, som ser ut som tjocka mynt. De kan sedan användas i granater, fällor, pistoler eller sprayflaskor. En gaspatron innehåller gas nog för att fylla ett utrymme på 20 kubikmeter (1T6+7 meters radie).

Den som vill ha ett större upplag gas kan köpa färdiga ingredienser. Många gaser säljs i pulverform, två pulver bildar gasen när de blandas. Granater och sprayflaskor säljs färdigladdade.

Äldre giftgaser säljs ibland i gastuber på svarta marknaden. Det handlar ofta om militär gas från kvarglömda lager.

BX 45

En rent militär drog som är förbjuden i alla städer. BX 45 tillverkas svart av flera leverantörer och används av kriminella och specialstyrkor.

Giftstyrka: 15
Lukt och utseende: Färglös, luktfri.
Angreppssätt: Går in genom huden och inandas. Skyddsdräkt och gasmask hjälper. Vanligt tyg stoppar inte.
Effekt: Angriper nervsystemet och ger fruktansvärda smärtor och kramper. FYS sjunker med 2T10 under 1T3 timmars tid. Under den tiden är smärtorna så svåra att man bara kan ligga och vrida sig på marken. När effekten har klingat av återhämtas FYS med en per timme. Först när den är helt återställd är effekten borta. Halv effekt om giftet inte övervinner FYS. Om FYS sjunker till 0 eller under dör offret.
Kostnad: 30 ED

HALLUDRIN

Hallucinogen gas som illegalt används på diskotek och klubbar. Den säljs ofta i stora dunkar som ska blandas för att ge gasen.

Giftstyrka: 10
Lukt och utseende: Färgskimrande, sötsur lukt.
Angreppssätt: Inandas. Gasmask hjälper.
Effekt: Våldsamma, färgskimrande hallucinationer så länge gasen finns kvar i lokalen. Den försvinner långsamt, först efter 1T6 timmar.
Kostnad: 5 ED/100 kubikmeter

MORGOD F3

En giftgas som har utarbetats av Nagara för militärt bruk. Den anses effektiv eftersom den tränger igenom vanligt tyg och enkla skyddsmasker. Bara särskilda gasskyddsdräkter skyddar. Gasen bryts snabbt ned och bildar ofarliga föreningar tillsammans med luftens koloxid.

Giftstyrka: 15
Lukt och utseende: Blåaktig, svag blomdoft.
Angreppssätt: Går igenom tyg och vanliga skyddsmasker. Särskilda skyddsdräkter skyddar. Giftet går in genom huden och angriper nervsystemet.
Effekt: Kramper och nervskador. Svåra brännskador på huden. 8T6 skada om giftet övervinner FYS, annars halva skadan.
Kostnad: 15 ED

NEUROTAL

Neurotal är ett registrerat varumärke för Geber-Farmax, ett läkemedelsföretag. Gasen är en biprodukt från företagen forskning kring psykofarmaka. Den har nått stor spridning inom militära förband.

Giftstyrka: 18
Lukt och utseende: Gråvit, luktfri.
Angreppssätt: Angriper hjärnan. Måste inandas för att ge effekt. Gasmask skyddar.
Effekt: PSY sjunker med 3T6 under 60–FYS minuter. Den drabbade grips av panik och blir fullständigt skräckslagen. Inga färdigheter kan användas. Om PSY sjunker till 0 eller lägre blir den drabbade galen och måste få sjukhusvård för att återhämta sig.
Kostnad: 20 ED

PEROTIN XS BLACKOUT

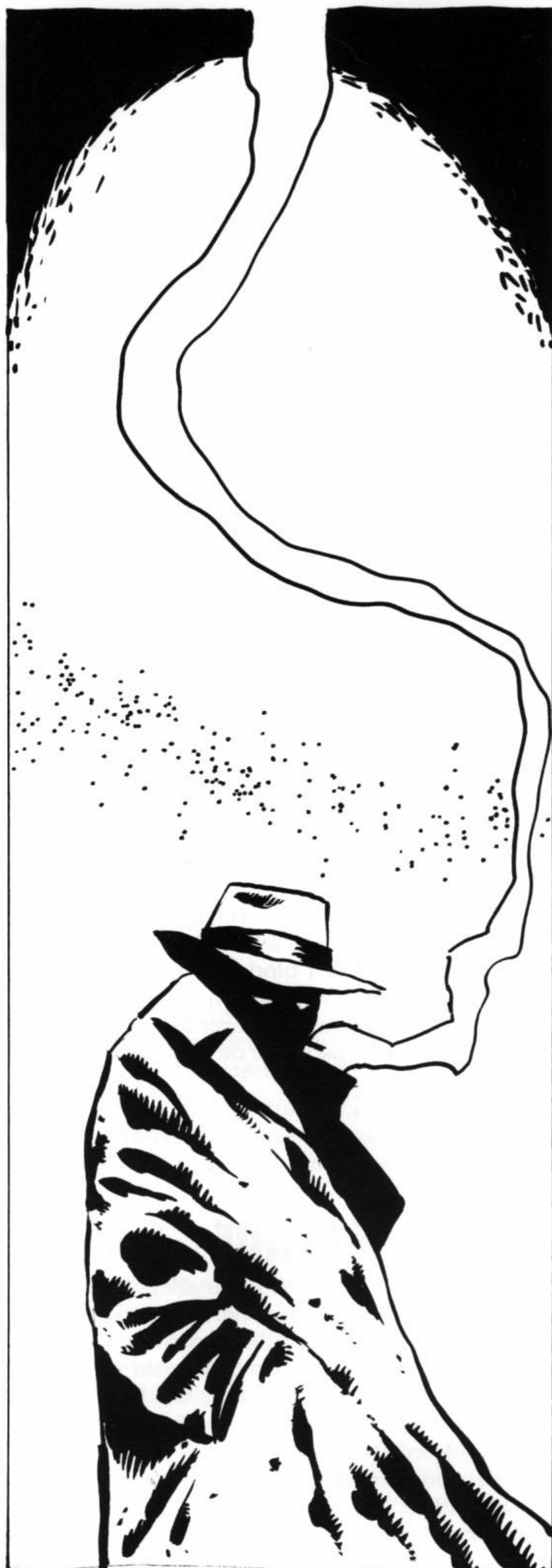
Perotin säljs av alla vapentillverkare. Gasen är inte dödlig, men trots det totalförbjuden i de flesta städer eftersom den orsakar permanent blindhet.

Giftstyrka: 12
Lukt och utseende: Färglös, svag kryddoft.
Angreppssätt: Gasen går in genom ögonen. Täta glasögon skyddar. Effekt: Gasen förstör nät- och hornhinnan, så att synen förstörs. Bara transplantation eller cybernetik kan återställa den. Inga andra skador.
Kostnad: 10 ED

SUGERAL

Sugeral kallas i dagligt tal "suggestionsspray" och används i sprayflaskor. Gasen tillverkas av flera företag och finns i olika varianter. Den är förbjuden i vissa städer.

Giftstyrka: 12
Lukt och utseende: Gulvit, mintlukt.
Angreppssätt: Inandas. Gasmask hjälper.
Effekt: Gör offret mottagligt för suggestion. PSY sjunker med 3T6 under 60–FYS minuter. Offret måste slå för sin nya, sänkta, PSY för att inte lyda första bästa befallning från vem som helst.
Kostnad: 20 ED



DROGER

Droghandel hör till den svarta sektorns största inkomstkällor. Vissa syndikat, som Röda draken-triaden och Kartellerna har specialiserat sig på knarkhandel. I sina försök att bekämpa syndikaten har korporationerna gradvis tillåtit allt tyngre droger, som säljs mot recept på apotek. Det har fått knarkhandlarna att ta fram ännu mer beroendeframkallande och effektiva droger för den illegala handeln.

Merparten av alla droger är konstgjorda. De tillverkas i fabriker i städernas nedgångna områden eller i skymningszonerna på gränsen till städerna. Undantaget är importen av koka till L.A. City i Nordamerika och handeln med opiater från Mellanöstern till Västeuropas och Asiens städer.

Drogerna som beskrivs här är vanliga i städer över hela världen. Samtliga är illegala och mycket beroendeframkallande. Också naturliga droger, som opiater och kokain, förädlas för att bli mer beroendeframkallande.

Drogerna säljs i olika former. Vanligast är piller som äts eller pulver som sniffas genom en inhalator. Vissa droger sprutas direkt in i blodomloppet med en autoinjektor. Sådana droger läggs ofta i depåer, i en injektor som sitter fast på kroppen. En avläsare känner av när drognivån sjunker i blodet. Då pumpas en ny omgång av drogen in genom injektorn. Missbrukare med fasta autoinjektorer är alltid mer eller mindre drogade, så länge de lyckas hålla depån påfylld.

Moderna droger kan läggas i en depå vid halsen och sprutas direkt in i hjärnan genom ett cyberjack. En sådan installation kostar 15000 ED.

DROGBEROENDE

Den som prövar någon av de illegala drogerna löper stor risk att fastna i beroende. Syndikaten har toppkemister anställda som ska garantera att den som prövar en drog riskerar att fastna i ett fysiskt beroende. Risken att bli beroende avgörs av drogens Beroendevärde, som anges för varje drog.

Den som prövar en drog måste slå under sin FYS+PSY på 3T6. Om differensvärdet är lägre än drogens Beroendevärde fastnar man i ett beroende. För att bryta ett existerande beroende måste man slå under sin PSY och få ett differensvärde som är högre än drogens Beroendevärde.

Differensvärdet kan höjas om man får kunnig avgiftningsbehandling. Ett vanligt avgiftningsprogram höjer differensvärdet med +5. En toppmodern avgiftningsklinik ger +10 till differensvärdet.

FÖRKLARING TILL DROGERNA

Direktpåverkan: Effekten av drogen under ett rus

Långsiktig effekt: Effekten av drogen vid lång tids missbruk

Berusningstid: Hur lång tid ruset varar

Beroendevärde: Risk att fastna i beroende

Abstinens: Vad som händer om missbrukaren låter drogen gå ur kroppen. Efter 12 drogfria timmar inträder abstinensbesvären.

Pris: I ED på svarta marknaden

Tillverkning: Tillverkningssätt

ANGEL TEARS

Röda piller som äts tillsammans med alkohol. Angel tears ger våldsamma, blodiga hallucinationer. Världen förvrids och blir mörkare och farligare, fylld av vansinniga monster och vrålande demoner.

Direktpåverkan: Hallucinationerna halverar den drogades iakttagelseförmåga. GCL för alla färdigheter halveras under ruset, eftersom den drogade inte uppfattar omgivningen ordentligt. PSY-slag krävs för att inte angripa hallucinationerna och börja skjuta eller slå omkring sig.

Långsiktig effekt: Ett PSY-slag per år av missbruk. Om det misslyckas sjunker PSY och INT vardera ett steg. När något värde når noll dör missbrukaren.

Berusningstid: 2+1T3 timmar

Beroendevärde: 15

Abstinens: Kramper och ångest i 5+1T6 dagar. –5 på SMI och PSY så länge abstinensen varar.

Pris: 10 ED/dos

Tillverkning: En syntetisk hallucinogen som kan tillverkas i ett enkelt laboratorium.

COMAC

En upphottad version av ett lugnande medel som tillverkas av opium. Comac injiceras eller inhaleras genom näsan. Den kan också köras direkt in i hjärnan genom ett cyberjack. Den drogade blir apatisk och frånvarande.

Direktpåverkan: Iakttagelseförmågan minskar till 1/4. GCL för alla färdigheter minskar till hälften. SMI och förflyttning halveras.
Långsiktig effekt: Missbrukaren ska slå under FYS årligen. Om det misslyckas sjunker FYS ett steg.
Berusningstid: 2+1T6 timmar
Beroendevärde: 18
Abstinens: Andningssvårigheter, frossbrytningar och feber i 10+1T10 dagar. Inga färdigheter kan användas så länge abstinensen pågår.
Pris: 15 ED/dos
Tillverkning: Förädling av opium, som görs i moderna laboratorier.

DRÖMSYRA

Den vanligaste hallucinogena drogen. Den säljs som ett färgskimrande pulver som sniffas genom en inhalator. Den drogade får färgsprakande hallucinationer, hör röster och musik och känner sig stark, lätt och oövervinnerlig. Adrenalinproduktionen ökar och han blir starkare än normalt.

Direktpåverkan: STY fördubblas, men hallucinationerna är så starka att GCL i alla färdigheter halveras.
Långsiktig effekt: Drömsyran påskyndar åldrandet. För varje år missbrukaren tar drogen åldras han fem år.
Berusningstid: 6+1T6 timmar
Beroendevärde: 25
Abstinens: 1T3 månaders mörka, ångestfyllda hallucinationer som gör missbrukaren fullständigt hjälplös. Han måste slå under PSY varje månad för att inte bli sinnessjuk.
Pris: 20 ED/dos
Tillverkning: Drömsyra tillverkas i moderna kemiska fabriker. Tillverkningen kräver avancerad kemisk utrustning.

FJÄRILSÖGON

Olikfärgade små piller som framför allt säljs till barn. Fjärilsögon ger en känsla av upprymdhet och får världen att framstå som skarpare, vackrare och mer lätthanterlig. Den drogade känner sig lätt, stark och oövervinnerlig.

Direktpåverkan: Iakttagelseförmågan ökar med 20%. SMI ökar med +5.
Långsiktig effekt: Nervsystemet påverkas så att SMI sjunker med ett steg för varje år drogen används. När SMI når 1 är missbrukaren invalidiserad. Han dör inte och SMI sjunker inte ytterligare, men han har förlorat rörligheten i kroppen och är rullstolsbunden.
Berusningstid: 2T6 timmar
Beroendevärde: 20
Abstinens: 20+2T10 dagars ångest och mardrömmar. GCL för alla färdigheter halveras. Illamående, kramper och frossbrytningar.
Pris: 12 ED/dos
Tillverkning: En kombination av syntetiska ämnen och kokain som kan tillverkas också i enkla laboratorier.

MARILLION

Drogen injiceras eller inhaleras som pulver. Den höjer prestationsförmågan och adrenalinhalten. Den drogade känner ingen smärta och blir aggressiv och våldsam. Han känner sig stark och mäktig. Det är vanligt att sexualdriften blir starkare.

Direktpåverkan: STY ökar med +5. Den drogade känner ingen smärta, oavsett hur stor skada han tar. GCL i alla färdigheter baserade på SMI eller INT halveras.
Långsiktig effekt: Missbrukaren får nervskador som gör att INT sjunker ett steg för varje år missbruket pågår.
Berusningstid: 4+1T3 timmar
Beroendevärde: 18
Abstinens: Aggressivitet och oförmåga att tänka klart under 1T3 månader. GCL på alla färdigheter baserade på INT och PSY är halverade.
Pris: 8 ED/dos
Tillverkning: En syntetisk drog som tillverkas fabriksmässigt.

MÅNSAND

En modern drog som bara kan intas genom cyberjack direkt in i hjärnan. Den drogade förlorar alla känslor. Han blir oförmögen att betrakta andra människor som något annat än föremål. Samtidigt känner han sig stark och oövervinnerlig. Hela världen är hans leksak. Månsandspåverkade missbrukare begår ofta vansinniga våldsdåd under ruset.

Direktpåverkan: Ingen påverkan på värdena. Den drogade känner ingen smärta, oavsett hur många KP han förlorar. Han kan inte bli

skrämd eller påverkas av något som kräver ett PSY-slag.

Långsiktig effekt: Den drogades känslor raderas gradvis till ett tillstånd som liknar COS hos cybernetiker. PSY sjunker ett steg per 1T10 månader. När PSY är noll är missbrukaren en omänsklig robot.

Berusningstid: 1T10 timmar

Beroendevärde: 25

Abstinens: Blint raseri och paranoia under 1T10 månader. Missbrukaren hatar hela världen och tror att alla är ute efter honom.

Pris: 18 ED/dos

Tillverkning: Månsand tillverkas i hemliga laboratorier. Tillverkarna är noga med att inte släppa ifrån sig receptet.

ORCHID

Orchid kan injiceras eller ätas i form av små, svarta tabletter. Drogen utvinns ur opium som kombineras med andra ämnen till ett lugnande medel. Missbrukaren blir lugn och fridfull. Ingenting kan störa honom. Han ser allt omkring sig som bra, rätt och fullständigt naturligt och blir väldigt lättpåverkad. Med lite övertalning kan man få en orchidpåverkad person att göra i stort sett vad som helst.



Direktpåverkan: SMI halveras och GCL för alla SMI-färdigheter halveras. Den drogade kan inte skrämmas. Han går med på att göra allt andra föreslår honom, om han inte lyckas slå under sin PSY/4.

Långsiktig effekt: Missbrukaren grips gradvis av apati och förlorar intresset för allt. Hjärnan påverkas så att INT sjunker ett steg vartannat år.

Berusningstid: 6+1T6 timmar

Beroendevärde: 15

Abstinens: 1T6 veckors ångest och mardrömmar, då GCL i alla färdigheter är halverad och missbrukaren är rädd för allting omkring sig.

Pris: 8 ED/dos

Tillverkning: Orchid kan tillverkas i ett enkelt laboratorium. Råopium och några lättillgängliga kemikalier är allt som krävs.

SVART LOTUS

Svart lotus är ett svart pulver som inhaleras genom näsan. Det tillverkas av kokain som kombineras med syntetiska preparat. Den drogade blir outtröttlig och upprymd. Han får enstaka hallucinationer, men inte så starkt att hela verkligheten förvrids.

Direktpåverkan: STY och FYS höjs med +5. Den drogade blir outtröttlig och känner ingen smärta. Ingenting är svårt eller jobbigt.

Långsiktig effekt: Drogen förtvinar gradvis kroppen. Missbrukaren måste slå ett FYS-slag var tredje månad för att inte förlora 1 i FYS.

Berusningstid: 3T10 timmar

Beroendevärde: 22

Abstinens: 1T10 veckors total överaktivering. STY och FYS är konstant på +5 och den drogade kan knappast sova, äta eller vila. Han blir med tiden allt mer utmattad och kan inte göra något vettigt.

Pris: 12 ED/dos

Tillverkning: I fabriker. Tillverkningen kräver avancerad utrustning.

LARM OCH SÄKERHETSSYSTEM

Säkerhetssystem är ett problem för alla inom den svarta sektorn. Insiders har problem med personkontroller, kurirer har problem med gränskontrollen, intjackare måste knäcka säkerhetssystem i blocken.

I takt med att säkerhetskonsulterna hittar på nya larm och försvarssystem, lyckas den svarta sektorn få fram larmknäckare och metoder att kringgå dem. Det senaste inom larmknäckning är att gå in genom cyberkosmos, men den metoden avhandlar vi inte här. Det finns närmare beskrivet i modulen *Cyberzonen*. Här beskrivs mer traditionella metoder att kringgå säkerhetssystemen.

SÄKERHETSNIVÅER

Säkerhetskonsulter talar om "säkerhetsnivåer", som bestäms av hur noggrann kontrollen är. En militär installation har hög säkerhetsnivå, en gata i slummen har låg nivå. Säkerhetsnivån anges av en bokstav. A är högsta nivå och F eller G lägsta. Tabellen anger ungefär vad olika nivåer innebär.

Nivå	**larm**	**personkontroll**	**försvar**	**lokaltyp**
A	IR/LI-kameror biosensorer elektromagsensor gas	DNA/RNA retina	robotar vaktpersonal autolås polishögkvarter vapensystem	militära anläggningar forskningslaboratorier exklusiva bostäder
B	IR/LI-kameror rörelsedetektor	retina IBK	robotar vaktpersonal autolås	industrilokaler dyra korpbostäder blockpolisstationer
C	kameror rörelsedetektor	passerkort el. IBK	vaktpersonal autolås	viktiga lagerlokaler korpbostäder dyra affärslokaler
D	rörelsedetektor stötlarm	passerkort el. IBK	autolås	bostäder lagerlokaler och butiker
E	dörr/fönsterlarm stötlarm		vaktpersonal	enkla bostäder enkla butiker
F			lås stängsel	avgränsning av privat område
G	inga säkerhetsåtgärder			slumbostäder

LARM

Larm används för att upptäcka om någon icke auktoriserad person tar sig in och rör sig i lokalerna som övervakas. Flest larmsystem monteras vid in- och utgångar. En mindre del finns inne i lokalerna. När larmet går aktiveras försvarssystemen, som är avsedda att fånga eller oskadliggöra inkräktaren.

Biosensorer: Finns bara i avancerade säkerhetssystem. De gör en löpande analys av allt levande material i lokalen. Analysen görs med hjälp av kameror, mikrofoner och analys av särskilda mikroorganismer i luften som registrerar levande organismer, kopierar delar av deras DNA/RNA och sedan läses av när de fastnar på sensorer i väggarna och taket. Biosensorer kan användas för att kontrollera att inga obehöriga människor eller andra levande varelser kommer in i lokalerna. Kroppstäckande dräkter och andningsmasker lurar biosensorer och robotar berörs inte av dem.

Elektromagsensorer: Elektromagnetiska sensorer känner av förändringar i det elektromagnetiska fältet i lokalerna. Sådana förändringar uppstår till exempel när människor eller robotar kommer in. Den kan bara användas när lokalerna ska vara tomma, eftersom den inte kan skilja olika besökare åt.

Ellarm: På dörrar och fönster monteras ofta elektroniska larm av gammaldags typ — tunna strömförande trådar som bryts när dörren eller fönstret öppnas.

Rörelsedetektorer: En gammalmodig typ av larm. Detektorn registrerar när en varelse av viss storlek, i allmänhet större än en hund, rör sig i rummet. Rörelsen måste vara märkbar för detektorn, som arbetar genom att sända ut ultraljud och analysera hur det reflekteras.

Stötlarm: Larmet registrerar vibrationer i till exempel en dörr eller en vägg. När någon rör tillräckligt hårt vid materialet för att skapa vibrationer går larmet. Vanligt i fordonslarm och på dörrar och fönster.

Övervakningskameror: Kameror som löpande fotograferar lokalerna är vanligt. De kan köras dygnet runt, också på dagen. De mest avancerade kamerorna fotograferar med IR/LI-film, som registrerar både kroppsvärme och kroppar eller föremål med samma temperatur som bakgrunden. Mikrofoner tar upp ljud och samkör det med filmen. Ljud och bild analyseras av en dator som programmerats att reagera vid avvikelser från det normala. I en banklokal registreras till exempel alla besökare utom vaktrobotar nattetid och alla som drar vapen eller tar sig in till bankpersonalen på dagtid som avvikelse. Att kameralinsen täcks över är alltid en avvikelse. Analysen görs löpande, några sekunder efter det att filmen har registrerats i datorn. När en avvikelse uppträder går larmet och försvarssystemen aktiveras.

LARMKNÄCKARE

Inga larmknäckare klarar av alla typer av larm. För att ta sig in i en lokal bevakad av flera slags larmanordningar krävs olika typer av larmknäckare och skyddsutrustning.

Elektronisk larmknäckare: En apparat som lokaliserar larmcentralen i ett säkerhetssystem och skickar ut en elektromagnetisk puls som oskadliggör den. De allra flesta larmsystem har tyvärr säkerhetsrutiner som gör att försvarsmekanismerna utlöses när något sådant händer. Det fungerar på en del äldre larmsystem.
Vikt: 0,5 kg
Kostnad: 4000 ED

Elomkopplare: Enkel elektronisk utrustning som används för att ta sig förbi ett ellarm. Strömmen leds runt den plats där ledningen skärs av.
Vikt: 0,2 kg
Kostnad: 10 ED

Fältavskärmare: Avskärmaren är en apparat som bärs i bältet och släcker ut den elektromagnetiska strålningen som omger bärarens kropp. Den lurar alla elektromagnetsensorer, utom de allra modernaste som har försetts med säkerhetsspärrar mot fältavskärmare.
Vikt: 0,3 kg
Kostnad: 35 000 ED

Kamouflageprojektor: En projektor som kan bäras i bältet. Den registrerar miljön runt sig och projicerar en tredimensionell bild runt bäraren, så att han smälter samman med bakgrunden. Bra kamouflagefält lurar vanliga kameror och LI-kameror, men inte IR-kameror. Kamouflagefält i kombination med värmeutjämnande dräkt lurar de flesta övervakningskameror.
Vikt: 0,25 kg
Kostnad: 12 000 ED
Larmanalysator: Apparaten analyserar luften

och kontrollerar radiovågor, ljudvågor, ljusfrekvenser och annat som används av vedertagna larmsystem. Den upptäcker alla typer av aktiva larm. Avancerade larmanalysatorer kan också identifiera de elektromagnetiska fälten runt kameror och mikrofoner, om de inte är helt skärmade. Analysatorn markerar vilken typ av larm det är fråga om och var de finns. Vissa typer innehåller en liten databank med information om hur olika larm kan kringgås.
Vikt: 1 kg
Kostnad: 14 000 ED

Ultraljudfält: En apparat som bärs i bältet och används för att lura rörelsedetektorer. Apparaten kartlägger lokalen runt bäraren med hjälp av en typ av radar och lägger ett fält runt bäraren som återkastar ultraljud så att en rörelsedetektor uppfattar det som att rummet är tomt.
Vikt: 0,5 kg
Kostnad: 4 500 ED

Värmeutjämnande dräkt: En kroppstäckande dräkt som ger bäraren samma temperatur som bakgrunden. Den används för att lura IR-kameror och andra larmsystem som registrerar infrarött ljus.
Vikt: 2 kg
Kostnad: 1 200 ED

FÖRSVARSSYSTEM

Försvarssystemen träder i kraft när larmet går. Det kan vara allt från stridsrobotar och minfält till en lampa som blinkar hos ett vaktbolag i området. Till försvarssystemet hör också stängsel, lås och grindar som inte är beroende av ett larmsystem för att hålla inkräktare ute.

Autolås: Autolås är en spärr som gör att alla dörrar och fönster i lokalen låses när larmet går. Avancerade autolås innefattar järngrindar som fälls för dörrar och fönster vid ett larm. En dörr som har stängts med autolås går inte att öppna. Låsmekanismen är ur funktion. Autolåset skjuter in en grov låskolv i väggen och fixerar den mekaniskt där, sedan slås strömmen av så att inga elektroniska låsknäckare kan göra något. Mekaniska låsknäckare kommer inte åt låsmekanismen, som sitter inne i dörren.

Elektroniska lås: Den vanligaste typen av lås. IBK-kort eller nyckelkort med en streckkod används för att öppna låset. Elektroniska lås finns i alla prisklasser, från enkla som ett barn kan lura, till komplicerade lås som är mycket svåra att få upp.
Kostnad/lås:
Låsvärde 5: 10 ED
Låsvärde 10: 50 ED
Låsvärde 30: 250 ED
Låsvärde 50: 2 500 ED

Gasfällor: Gasfällor kombineras ofta med autolås. Alla dörrar i lokalen stängs och rummet med inkräktarna fylls med sömngas. Gasen strömmar i så fall ut ur hål i väggen när larmet går. "Trampminor" med gas är också vanligt. Ett stötlarm i golvet kopplas till en gasbehållare. När någon trampar på larmet strömmar gasen ut.

Mekaniska lås: Den enklaste typen av lås, som bara förekommer i slummen och i äldre block. Ett mekaniskt lås kan forceras med hjälp av mekaniska dyrkar. På senare år har en typ av mycket avancerade mekaniska lås kommit ut på marknaden. De är avsedda att lura de allt vanligare elektroniska låsknäckarna. Ett sådant modernt lås kan inte dyrkas upp med vanliga mekaniska dyrkar. Det krävs avancerad analysutrustning för att få upp dem. Låsets kvalité anges av ett "låsvärde", en svårighetsgrad mellan 1 och 50. Den prövas mot låsknäckarens värde på motståndstabellen när någon försöker få upp låset. Bara mycket avancerade mekaniska lås har ett värde över 10.
Kostnad/lås:
Låsvärde 1: 2 ED
Låsvärde 5: 5 ED
Låsvärde 10: 25 ED
Låsvärde 50: 3000 ED

Vaktbolag: Alla som har råd kopplar sitt larm till ett vaktbolag. När larmet går skickar bolaget ut en bil med mänskliga vakter som kontrollerar vad som har hänt. I allmänhet tar det några minuter innan vakterna anländer, så lokaler som saknar andra försvarssystem kan länsas innan vaktpersonalen är på plats. Räkna med 2+1T10 minuter för vakterna att anlända.

Vaktrobotar: Robotar används för att patrullera lokaler. Om larmet går på en punkt beger sig närmaste vaktrobot dit. Den försöker oskadliggöra inkräktaren. Företag och privatpersoner har inte rätt att döda eller allvarligt skada inkräktare, men det är ändå van-

ligt med vaktrobotar som skjuter skarpt eller kastar granater med giftgas.

Vapensystem: Alla städer har hårda regler för hur vapensystem får monteras i ett säkerhetssystem, men det hindrar inte att både korporationer och enskilda ofta kopplar upp totalförbjudna vapen till sina vapensystem. Fällor med giftgas är inte ovanliga. Korporationerna omger ofta viktiga anläggningar med minfält, både trampminor och fordonsminor. Strömförande ledningar med högspänning som grillar alla som försöker klättra över förekommer också. Inne i byggnader är det ovanligt med andra vapensystem än gasfällor. Ingen vill ha sina egna lokaler sönderskjutna för att larmsystemet löper amok. Undantaget är vaktrobotar, som kan bära tunga vapen.

Övervakningscentraler: Stora byggnader har övervakningscentraler med mänsklig personal. De kontrollerar säkerheten i byggnaden och kan vidta olika åtgärder när de upptäcker att larmet går i någon del av byggnaden. Första åtgärden är ofta att spärra av området och skicka dit vaktrobotar och mänskliga vakter. Vakterna är snabbare på plats i en byggnad med övervakningscentral, än i en lokal där larmet är kopplat till ett vaktbolag. Räkna med 1T6 minuter för dem att anlända.

PERSONKONTROLL

Det vanligaste sättet att kontrollera en person är genom IB-kortet eller särskilda passerkort som utfärdas av korporationerna. Avancerade säkerhetssystem kontrollerar den passerandes retina, näthinna, eller den genetiska koden. Sådana personkontroller är svåra att lura.

Passerkort: Förekommer i alla korporationer och på särskilda inrättningar som arenor, polisstationer, militärbaser och bostadskomplex. Passerkortet gäller bara för de lokaler som finns angivna på det. Bärarens bild och fingeravtryck eller retina finns på kortet. I allmänhet kontrolleras bara passerkort vid särskilda säkerhetskontroller. Handeln med stulna och förfalskade passerkort är stor.

IBK: Det bankkort som alla registrerade medborgare har fungerar också som ID-kort. Äldre IBK har bärarens bild och fingeravtryck. Något modernare har bild och retina, och de allra nyaste har DNA/RNA-kod angiven på kortet. Kortet kan granskas av en kontrollant eller köras genom en kortavläsare. Anläggningar med hög säkerhet accepterar bara IBK med retina eller DNA/RNA. Handeln med förfalskade och stulna IBK är om möjligt ännu större än den med passerkort.

Retina: Kontroll av näthinnan används i lokaler dit bara ett begränsat antal människor har tillträde. Retinaavläsaren har näthinneavtryck från dem som tillåts passera lagrade i sitt minne. Den som vill komma in får titta in i en lins, som registrerar hans retina. Om den finns i registret släpps han in. Retinaläsare kan luras av kontaktlinser, men då måste de vara bra.

DNA/RNA: Den modernaste säkerhetskontrollen innebär att den som ska passera in lägger handen över en sensorplatta, som tar prover från huden. Den genetiska koden registreras och jämförs med koder som finns i datorns register. Om den stämmer släpps personen in. DNA/RNA-kontroller är i det närmaste omöjliga att lura.



KORRUPTION & MUTOR

Den svarta sektorn lever i en lönsam symbios med polisen. Polisen får sina anslag från korporationerna höjda när brottsligheten stiger. De får intäkter från försäljning av samhällstjänare och mediarättigheter till avrättningar. Den svarta sektorn står ut med polisens inblandning, så länge den bara skrapar i kanten på verksamheten. Syndikaten kalkylerar med en viss polisinblandning i sina budgetar.

Smörjmedlet i kontakten mellan brottslingar och polis är mutor och korruption. Alla har sitt pris, från metropolisen på gatan till polischefen i sitt tjänsterum på 600:e våningen. Syndikaten kan skydda sina yakuza från lagen genom att muta och utpressa den högsta polisledningen och åklagarväsendet. Mindre organisationer har inte resurser att köpa de högsta tjänstemännen, och kan inte erbjuda sina anställda samma skydd.

KORRUPTION PÅ HÖG NIVÅ

På högsta nivå är syndikaten och korporationerna sammanvävda. Det krävs inga mutor för att påverka makthavare där. De har egna ekonomiska intressen att bevaka inom den svarta sektorn. De fem- eller tiotusen människor som har yttersta makten över ekonomin i en megastad är inblandade i både den svarta och vita sektorn.

Stadens högsta makthavare står utanför lagens befogenheter. De kan inte åtalas eller dömas, bara tvingas bort från makten av sina kolleger eller märkas i skandaler.

Megastadens korporationer skyddar "sina" syndikat mot inblandning utifrån och försöker hålla brottsligheten på en rimlig nivå. I extrema fall kan korporationsstyrelser gå in för att förhindra en rättegång eller lägga locket på en skandal. Då har polisen bara att lyda. Den polischef som trotsar en sådan order blir inte långvarig (eller långlivad).

Men höjdarna undviker i det längsta att blanda sig i polisens och den svarta sektorns mellanhavanden. De vill utåt framstå som okorrumperade.

MUTOR

Inom polisen och åklagarmyndigheten är mutor och utpressning de vanliga sätten att få en gripen brottsling fri, en brottsutredning nedlagd eller ett frikännande i domstol. Utpressning används mot särskilt nitiska tjänstemän, som är kända för att inte ta emot mutor. Syndikaten ser till att ha komprometterande mediamaterial för att utpressa sådana personer.

Mutor används för att slippa en polisanmälan, för att slippa loss ur häktet, för att få en rättegång uppskjuten eller för att åstadkomma en friande dom. Mutans storlek är beroende av vilken ställning den mutade polisen har och brottets omfattning. Tabellen nedan ger en uppfattning om vad man får betala.

FÖRKLARING TILL TABELLEN

Brott: Det brott man är misstänkt eller åklagad för.

Polis: Vilken ställning polisen som måste mutas har. Det blir ofta billigare om man kan muta poliserna direkt vid gripandet. Ju högre upp i hierarkin man kommer, desto dyrare blir det.

Resultat: Vad man vill få för sin muta.

Ingen anmälan = ingen rapport skrivs och ingen får veta att polisen upptäckte brottet.

Inget åtal = utredningen läggs ned och rapporter och utredningsmaterial försvinner eller förstörs. Den gripne försätts på fri fot.

Nedlagt åtal = Åtalet läggs ned och den misstänkte försätts på fri fot. I fall som döms av distriktspolischef kan det också innebära att ett redan fällt domslut upphävs och ogiltigförklaras.

Friande dom = I fall som döms av särskild domare och inte av distrikspolischefen eller hans assistenter kan en muta till domaren ge friande dom. Om domen redan är avkunnad kan mutan upphäva den. Lägg i så fall på 50% på kostnaden. Det är dyrare att få en dom upphävd än att få friande dom.

Muta: Kostnad i eurodollar.

Brott	polis	resultat	muta
Snatteri	Väktare	Ingen anmälan	100 ED
Trafikförseelse	TrafiPol	Ingen anmälan	200 ED
	kommissarie	Inget åtal/Friande	2000 ED
Fordonsstöld	TrafiPol	Ingen anmälan	500 ED
	kommissarie	Inget åtal	5000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	10 000 ED
Inbrott	MP-patrull	Ingen anmälan	1000 ED
	kommissarie	Inget åtal	10 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	20 000 ED
Grov stöld	MP-patrull	Ingen anmälan	2500 ED
	kommissarie	Inget åtal	20 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	30 000 ED
Grovt häleri	MP-patrull	Nedlagt åtal	5000 ED +25% av intäkterna
	kommissarie	Inget åtal	30 000 ED +25% av intäkterna
	distr.chef	Nedlagt åtal	75 000 ED +25% av intäkterna
Knarkinnehav	MP-patrull	Ingen anmälan	2000 ED
	kommissarie	Inget åtal	10 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	20 000 ED
Knarkförsäljning	MP-patrull	Ingen anmälan	5000 ED
	kommissarie	Inget åtal	30 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	50 000 ED
Knarksmuggling	Gränsvakt	Ingen anmälan	10 000 ED
	kommissarie	Inget åtal	40 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	60 000 ED
	domare	Friande dom	90 000 ED
Knarktillverkning	Blockchef	Ingen anmälan	50 000 ED +25% av vinsten
	kommissarie	Inget åtal	100 000 ED +25% av vinsten
	distr.chef	Nedlagt åtal	250 000 ED +25% av vinsten
	domare	Friande dom	350 000 ED +25% av vinsten
Falskt IBK	MP-patrull	Ingen anmälan	2500 ED
	kommissarie	Ingen ID-kontroll	10 000 ED
	distr.chef	Ingen ID-kontroll	25 000 ED
Väpnat rån	MP-patrull	Inget åtal	15 000 ED
	kommissarie	Inget åtal	50 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	75 000 ED
	domare	Friande dom	250 000 ED
Misshandel	MP-patrull	Ingen anmälan	5000 ED
	kommissarie	Inget åtal	30 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	50 000 ED
Mord på Krim	MP-patrull	Ingen anmälan	1000 ED
	kommissarie	Inget åtal	10 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	30 000 ED
Mord på korp	MP-patrull	Ingen anmälan	10 000 ED
	kommissarie	Inget åtal	50 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	100 000 ED
	domare	Friande dom	250 000 ED
Mord på höjdare	MP-patrull	Inget åtal	50 000 ED
	kommissarie	Inget åtal	250 000 ED
	distr.chef	Nedlagt åtal	1 milj ED
	domare	Friande dom	5 milj ED

REHAB & ANSTALTER

De flesta megastäder har två slags fängelser — rehabzoner och bevakade anstalter. Zonerna är avspärrade områden där de dömda släpps in och får klara sig själva. Bevakade anstalter är en utveckling av gamla tiders fängelser, där vakter och elektroniska övervakningssystem bevakar fångarna. Anstalterna tar emot korpar och andra viktiga fångar med tidsbegränsade straff. I rehabzonen finns bara livstidsdömda.

BROTTSLIGHET I REHAB

Rehabzonerna är sällan så avskärmade från omgivningen som polisen vill ge sken av. Det finns alltid vägar att smuggla människor och varor in och ut ur zonerna. På en del platser, som i DaiTokyo, har rehabzonen blivit en slags frizon för den organiserade brottsligheten. Myndigheterna klagar inte så länge den håller sig där. Andra zoner, som New Yorks Manhattan, har effektivare avspärrningar. Men det hindrar inte all kontakt med omvärlden.

Särskilda grenar av syndikaten regerar i rehabzonerna. Högst status har uppsatta yakuza, knarkhandlare i stor skala och andra viktiga brottslingar. De lever som kungar inne i zonerna, omgivna av livvakter och stora hov av tjänare. Matleveranserna som släpps ned i zonen från helikopter omhändertas av deras hantlangare och fördelas sedan bland resten av fångarna. De som står högst i rang hos bossen får mest av varuleveranserna.

Bossarna i rehab har varit distriktschefer eller vanliga yakuza i frihet. De allra högsta cheferna för syndikaten hamnar på bevakade anstalter, om de mot förmodan skulle åka fast.



Bossarna kontrollerar smugglingen av droger och andra varor in och ut ur zonen. I många rehabzoner finns knarkfabriker och lager för smuggelgods som sedan fraktas vidare ut i staden.

När flera höjdare från olika syndikat hamnar i samma rehabzon kan det utbryta krig. Sådana strider har ödelagt hela zoner. Marseilles rehab gjordes obeboeligt sedan taktiska kärnladdningar använts i kriget mellan två bossar från Röda drakens triad och Divisionen år 2087.

Under bossarna finns gatugäng och småhandlare. Alla är ständigt på jakt efter hårdvaluta — knark, ammunition och vapen. Livet är hårdare och kortare än i stadens slum. Den starkes rätt gäller oinskränkt. Påfallande många i zonerna är loonies eller mutanter.

Yakuza och andra brottslingar som hamnar i rehab har samma möjlighet att ta tjänst hos syndikaten som vanligt. Frilansare kan också få löpande jobb. All handel i rehab är byteshandel. Den officiella valutan är inte giltig. Ofta används små mängder knark, ammunition eller vapen som valuta.



BEVAKNING OCH FLYKTVÄGAR

Rehabzoner bevakas utifrån. De placeras på öar eller andra lättbevakade områden. Höga murar med sökljus, minfält, elstängsel, poliser och vaktrobotar omger zonen. Trots det är det bara ett fåtal zoner som verkligen är avskärmade från omvärlden. Dit hör Manhattan i New York City och Labyrinten utanför Prag.

Annars läcker rehabzoner som såll. Polisen som ska bevaka zonen är i allmänhet inblandad i den lönande handeln med knark, livsmedel, människor och vapen över gränsen. Med hjälp från bossen inne i zonen och/eller polisen som sköter bevakningen är det lätt att fly.

Utan hjälp från in- eller utsidan är det svårare, men knappast omöjligt, att fly från rehab. Inne i zonerna finns tung militär utrustning att köpa, för den som har kontakter och giltig valuta. Det går att köpa larmknäckare, minröjningsutrustning, värmeutjämnande dräkter och annan utrustning som krävs för att ta sig ut ur zonen.

I stora zoner finns flyktspecialister som mot hög ersättning hjälper desperata fångar att fly. De har kontakter inom polisen och kan ta sig förbi säkerhetssystemen. Sådana experter arbetar med syndikatens och bossarnas medgivande och kontrollerar alltid med bossen innan de hjälper någon ut. Varor från 150 000 eurodollar och uppåt får man räkna med att betala för att få ut en person.

ORGANISERAD BROTTSLIGHET PÅ ANSTALTER



På bevakade anstalter måste den organiserade brottsligheten arbeta försiktigt. Övervakningen är stenhård. De högsta syndikatledarna och knarkkungarna sätts alltid på bevakade anstalter.

Två tredjedelar av fångarna får röra sig fritt i gemensamma utrymmen på dagarna. En tredjedel sitter helt isolerad, av fri vilja eller som en del av straffet. De högsta bossarna hålls alltid isolerade.

Trots det lyckas bossarna styra över livet på anstalten. Mutade vakter ser till att de kan meddela sig med andra fångar. De talar om vilka som styr och vilka som ska tryckas ned eller elimineras. Bland dem som får röra sig fritt bildas gäng som drabbar samman i blodiga strider. Vakterna bryr sig inte, så länge ingen flyr.

Knarket flödar på alla anstalter och alla fångar förväntas köpa och använda droger. Knarkhandeln är en lönande bisyssla för vakterna, som ogillar att fångar håller sig borta från missbruket.

Handeln är inte särskilt omfattande, jämfört med vad som pågår i rehabzonerna. Anstaltsfångarna har ingenting att sälja, annat än insmugglat knark och sina egna kroppar. För att komma upp sig i handeln inne på en anstalt måste man ha goda kontakter och pengar eller knark utanför murarna, och mutade vakter som kan fungera som kurirer.

BEVAKNING OCH FLYKTVÄGAR

Det är svårare att fly från en bevakad anstalt än från en rehabzon. Vapen och annan utrustning kan inte lika lätt gömmas undan. Alla fångar undersöks med metalldetektorer innan de låses in på kvällarna. Bästa möjligheten att fly har den som kan muta vakterna eller övertyga bossarna på anstalten att de gör större nytta utanför murarna.

Om det är omöjligt är bästa möjligheten att fly med hjälp utifrån. Det är lättare att bryta sig in på en anstalt från utsidan. Någon med avancerad larmknäckarutrustning och gott om gasgranater kan ta sig in på en anstalt och plocka ut någon. Men sådana kupper är ovanliga.

Att ta sig ut från insidan, utan hjälp eller utrustning, är knappast att tänka på. Anstalterna består av hela block, fyllda av övervakningssystem och vaktrobotar. Det finns exempel på folk som har lyckats hitta gamla ventilationschakt och tagit sig ut den vägen, men det hör till undantagen.

ÄVENTYRSUPPSLAG

Det är lätt att skapa äventyr inom den svarta sektorn. Alla gangsterfilmer kan med några enkla handgrepp konverteras till Mutantmiljö. Den svarta sektorn är bra som bakgrund till cyniska berättelser — som att rollpersonerna erbjuds stora summor för att utföra något uppdrag, och sedan upptäcker att de har blivit lurade och är jagade av polisen och syndikatet. Jag ger några enkla förslag. De kan lätt utvecklas till större handlingar.

MAFFIAKRIG

Rollpersonerna arbetar inom syndikatet, för en blockchef som planerar att försöka ta över ett helt distrikt genom att röja distriktschefen ur vägen. Övertagandet ska ske vid en affärsuppgörelse mellan distriktschefen och ledaren för en knarkliga, som ska äga rum på en restaurang i blockchefens område. Blockchefen ska stå för livvakter och personal runt mötet. Distriktschefen har bara sina personliga livvakter med sig. Enligt planerna ska han och hans livvakter skjutas ned till sista man, sedan ska blockchefen ta över distriktet.

Rollpersonerna och tio andra yakuza ska sköta massakern. Men det tillstöter ett problem. När de kommer till restaurangen är bara ligaledaren där. Dörrarna stängs och en hord syndikat-SVOT kommer in och griper rollpersonerna och deras kolleger. Någon har tjallat. Blockchefen är på vild flykt undan syndikatet och sin chef.

Rollpersonerna förs inför distriktschefen som ger dem en chans. Om de kan spåra blockchefen, döda honom och överlämna hans huvud till distriktet får de leva. Annars är de döda.

En vild jakt genom staden påbörjas. Blockchefen har sina trogna livvakter med sig som skydd. De skulle ändå dö om syndikatet fick tag på dem. Rollpersonerna förföljer honom och lyckas till sist spåra upp honom och döda honom.

När de kan bevisa att han är död accepteras de av syndikatet igen (möjligen sedan de skurit av sig ena lillfingret eller så, det är alltid effektfullt).

SLUMKRIG

Ett stort jubileum i stadens historia är på gång. Polisen har fått i uppdrag att rensa upp i slummen för att göra staden mer respektabel. De skjuter mutanter och tiggare, schasar bort gatuförsäljare, stänger billiga barer och bordeller. Rollpersonerna har på ett eller annat sätt del i den svarta sektorn i sitt block. De ser sitt levebröd sopas bort av polisen och inser att de måste göra något. Om de jobbar för syndikatet får de order av sin boss att skrämma bort poliserna från området. Om de bråkar tillräckligt kommer inte polisen att vilja fortsätta. Belägrade block i krig är sämre PR under ett jubileum än några prostituerade och tiggare.

Rollpersonerna kan förstärka de lokala gatugängens beväpning och organisera dem så att de kan slå tillbaka polisens räder mot blocket. De kan ordna attacker mot polisstationer, bombdåd mot polisfordon osv. Är de tillräckligt envetna ger poliserna upp och åker någon annanstans för att rensa upp.

ATTACK MOT POLISSTATION 14

En vän till rollpersonerna, eller ett viktigt vittne, eller en yakuza om de är syndikatanställda, har gripits av polisen och hålls arresterad på en mindre polisstation i ett slumblock i väntan på transport till MetroPolhögkvarteret. Rollpersonerna måste få ut personen innan transporten anländer med förstärkningar.

Det finns bara 20-30 poliser på stationen och den är dåligt byggd, så det går att ta sig in genom ventilationstrummorna, bakdörrar eller dylikt. Rollpersonerna kan få fram en plan över polisstationen och planera anfallet.

När de väl har fått ut personen i fråga anländer naturligtvis förstärkningar från närmaste MetroPolcentral. Rollpersonerna dras in i en vild jakt när polisen försöker få tag i dem. När de har lyckats komma undan måste de ligga lågt och diskret försöka ta sig ut från distriktet.



INFILTRATÖRER

Rollpersonerna jobbar för ett syndikat som är på väg att etablera sig i staden och kämpar för att kunna konkurrera med det ledande syndikatet. Rollpersonerna får i uppgift att infiltrera det ledande syndikatet. De ska låtsas vara frilansare som vill ha tjänst hos syndikatet. Sedan avancerar de upp så långt de kan och rapporterar allt de får reda på till sitt egentliga syndikat.

Problemen tillstöter efter en kort tid, när rollpersonernas nya "arbetsgivare" bestämmer sig för att göra processen kort med det nya syndikatet. Rollpersonerna ingår i en styrka som systematiskt ska utplåna inkräktaren och få fotfolket att gå tillbaka till att arbeta för det etablerade syndikatet.

Rollpersonerna måste hålla skenet uppe och hela tiden försöka förstöra alla bevis och tysta alla vittnen till att de är infiltratörer. Kanske klarar de hela balansakten, kanske avslöjas de efter ett tag och måste fly för sina liv.

MONA LISA PÅ RYMMEN

Rollpersonerna anlitas av en privat konstsamlare för att stjäla ett oerhört ovärderligt konstföremål från ett museum. De erbjuds 15% av föremålets värde, 1,2 miljoner ED, i ersättning. Samlaren påpekar att de inte har någon möjlighet att sälja föremålet på öppna marknaden, det är alldeles för värdefullt och exklusivt.

Rollpersonerna får en karta över museet och kan planera kuppen. Allt går enligt ritningarna och de får ut föremålet. De beger sig hem till konstsamlaren för att överlämna det. Då tillstöter problemen. Samlaren har blivit mördad. Hans mördare, som vill komma över föremålet, befinner sig i huset och angriper rollpersonerna. De lyckas ta sig ut efter en vild strid. Därefter är de jagade av en mäktig stöldliga som vill ha föremålet.

Det kommer snart ut att föremålet är stulet. Fler och fler får ryktesvägen höra att det är rollpersonerna som ligger bakom. De får polisen och syndikatet efter sig. Låt dem kämpa för att bli av med föremålet och få ut ett rimligt pris för det. Alla försöker lura dem.

SMUGGLING MED FÖRHINDER

Rollpersonerna hyrs av en mystisk Mr X som tar kontakt med dem på en bar. Han vill att de ska bege sig till en jordbruksanläggning utanför staden och hämta upp ett parti med "Änglahår", en ny drog som Mr X hävdar kommer att revolutionera discovärlden.

Han kan låna dem en ombyggd svävare med speciella lönnfack, där de kan förvara drogen. Den ska sedan levereras till en lagerlokal i utkanten av staden. Om de accepterar stämmer Mr X träff med dem följande kväll i ett garage, där han överlämnar svävaren till dem. Den har mycket riktigt hemliga lönnutrymmen under golvet. Han säger att halva ersättningen betalas ut vid jordbruksanläggningen, andra halvan i lagret när de levererar varorna. Vad rollpersonerna inte vet, är att svävaren har ett lönnutrymme i taket som de inte kan hitta om de inte specificerar att de bryter sönder fordonet. Där finns det verkliga smuggelgodset, 200 gram kapslat plutonium som ska levereras till en terroristgrupp i jordbruksanläggningen utanför staden. Mr X ville inte tala om för dem vad de skulle frakta. Dels vill han inte riskera att det ska läcka ut, dels räknar han kallt med att de lättare smiter igenom tullkontrollens förhörsdroger om de inte vet vad de har i fordonet.

Rollpersonerna kör ut genom tullkontrollerna och ut i skymningslanden. Lägg in lite action på vägen. Låt dem stanna vid någon kurirbar, där de kan få prata med en kurir som hävdar att han aldrig har hört talas om Änglahår, det kan göra dem lite skraja.

När de kommer fram till jordbruksanläggningen tar ledare för terroristgruppen emot dem och leder in dem i en lokal där knarkpartiet ska finnas. När rollpersonerna är borta öppnas lönnluckan i fordonet och terroristerna plockar ut plutoniet. Rollpersonerna leds in i ett bakhåll, när terroristerna försöker röja dem ur vägen. Förhoppningsvis undslipper de med livet i behåll och kan fly bort från jordbruksanläggningen.

Sen kan de ägna resten av äventyret åt att komma underfund med vad som egentligen pågår (till exempel genom en mer försiktig undersökning av anläggningen) och försöka ta sig tillbaka till staden.

"DET HADE VARIT EN LUGN VECKA ÄNDA TILLS SAMTALET KOM FRÅN GIOVANNI. DIVISIONEN VILLE ATT JAG SKULLE GÖRA ETT INTJACK ÅT DEM, HÄMTA UT ETT SUPERHEMLIGT BIOCHIP FRÅN CYBERCHAOS. LÖNEN VAR HUNDRATUSEN EUROBUCKS I SMÅ DECIMALER. FULLA RESURSER OCH FULLT SKYDD. JAG TYCKTE INTE OM DET, DET LUKTADE FÄLLA LÅNG VÄG.

MEN JAG VÅGADE INTE NEKA DIVIZIONE SFORZA.

LEDNINGEN FÖR DIVISIONEN UTGJORDES AV ÖVERHUVUDENA FÖR DE GAMLA MAFFIAFAMILJERNA SOM FLYTTADE UPP FRÅN SICILIEN OCH NEAPEL. JAG VÅGADE INTE SÄGA NEJ. INTE OM JAG VILLE KUNNA FORTSÄTTA ATT OPERERA I SYDEUROPA. ELLER I VÄRSTA FALL, INTE OM JAG VILLE BEHÅLLA LIVET. OCH ÄRLIGT TALAT, FÄLLOR HADE JAG UNDVIKIT FÖRR. SYNDIKATEN ANSTÄLLER INTE VANLIGT DRÄGG. DE FLESTA INTJACKARE, OCKSÅ DE SKICKLIGASTE, ÄR FRILANSARE. OCH JAG VAR EN AV DE SKICKLIGASTE.

JAG VAR SPECIALIST PÅ INBROTT OCH STÖLDER. JAG VISSTE VAR JAG SKULLE FÅ UT HÖGSTA PRISET FÖR EN VARA OCH KÄNDE IGEN EN POLISFÄLLA NÄR JAG SÅG DEN. JAG KÄNDE TILL DE VÄRDEFULLASTE DYRGRIPARNA I STADEN OCH VISSTE VILKA SÄKERHETSSYSTEM SOM VAKTADE DEM. VISSA INTJACKARE HADE DATORJACK ELLER MIOPLANT SÅ ATT DE KUNDE GÅ IN I CYBERKOSMOS OCH FÖRBEREDA INBROTT, MEN SÅNT TJAFS SYSSLADE INTE JAG MED.

KANSKE ÄR DET DÄRFÖR JAG SITTER HÄR NU, I REHAB VATIKANEN."

KRIM ÄR EN MODUL FÖR DIG SOM VILL SPELA INOM DEN SVARTA SEKTORN — PÅ ANDRA SIDAN LAGEN I MUTANTS HÅRDA FRAMTID. NYA YRKEN GÖR DET MÖJLIGT ATT SPELA YAKUZA ELLER TORPED, TATSU ELLER KURIR. DE STORA MAKTFAKTORERNA INOM DEN SVARTA SEKTORN BESKRIVS — SYNDIKATEN, DE SVARTA KORPDIVISIONERNA OCH TERRORISTORGANISATIONERNA. DU FÅR OCKSÅ NY CYBERNETIK, NYA FÄRDIGHETER, NYA VAPEN SAMT ÄVENTYRSUPPSLAG SOM GÖR DET MÖJLIGT FÖR DIG ATT BEDRIVA KAMPANJSPEL I MUTANTS KRIMINELLA SKUGGVÄRLD.



OBS! DETTA ÄR INTE ETT FRISTÅENDE SPEL.
DU MÅSTE HA TILLGÅNG TILL MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA KRIM.

001-0433